

대담한 포즈

그리는 법

에비모 지음
카도마루 츠부라 편집
김재훈 옮김

기본 동작부터
여러 가지 동작과 앵글,
박력 있는 포즈까지!

5분이면
누구나 할 수 있는
만화 데생

대담한 포즈

그리는 법

에비모 지음

카도마루 츠부라 편집

김재훈 옮김

기본 동작부터
여러 가지 동작과 앵글,
박력 있는 포즈까지!

5분이면
누구나 할 수 있는
만화 데생



대담한 포즈에는 대담하게 빛을 비추어 보자

대각선 위에서 내려오는 자연스러운 빛을 표현

1 선화 단계에서 빛의 방향을 정해준다.
가슴 양쪽에 손을 대고 있는 몸짓과
연동하는 탱크톱의 색은 최초의 단계에서
이미지 한 것이다. 약간 고개를 숙이는 느
낌으로 포즈를 잡고 있다.

빛



3 완성된 작품. 가슴 부근, 관절과 발끝
등을 불그스름하게 하고, 어깨와 허
벅지처럼 빛을 향하고 있는 면에 하이라
이트를 넣어서 비틀어준 포즈의 싱그러움
을 표현.

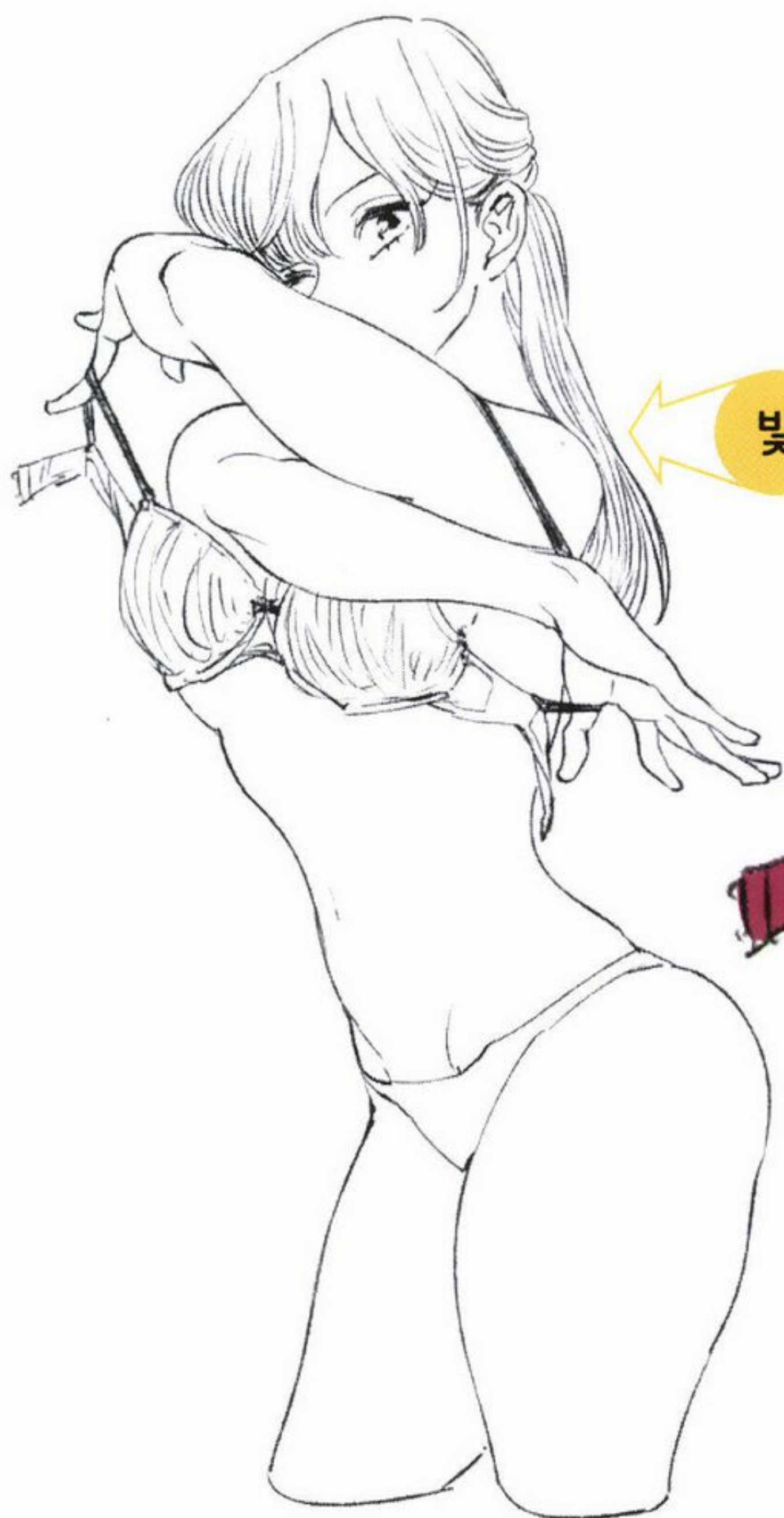


2 피부의 베이스 색.



스포츠라이트 표현

1 선화를 준비. 이 작품 사례는 정면에서 스포트라이트를 비추어 본다.



2 베이스가 되는 피부색, 속옷의 색을 칠한 단계. 빛의 효과를 비교하기 위해서 2p의 작품과 거의 비슷한 피부색을 선택.

3 완성된 작품. 대담한 섹시 포즈를 매력적으로 만들기 위해서 팔과 가슴 주위에 빛을 모아주목되도록 컨트롤 한다. 살짝 아래쪽으로 빛을 비추었기 때문에 로우 앵글의 인상이 강해진다. 우선 전체에 그림자가 되는 색을 넣은 후에 빛나게 하려는 범위만을 도려내듯이 에어브러시로 그리고 있다 (12p의 역광 표현도 비슷한 방법을 사용). 전체적으로 둥그스름하게 흐릿한 빛 속에 진한 그림자를 그려 넣는 다거나, 눈가와 귀처럼 굴곡이 많은 파츠에 또렷하게 빛을 날려줌으로서 인상적으로 마무리 되었다.



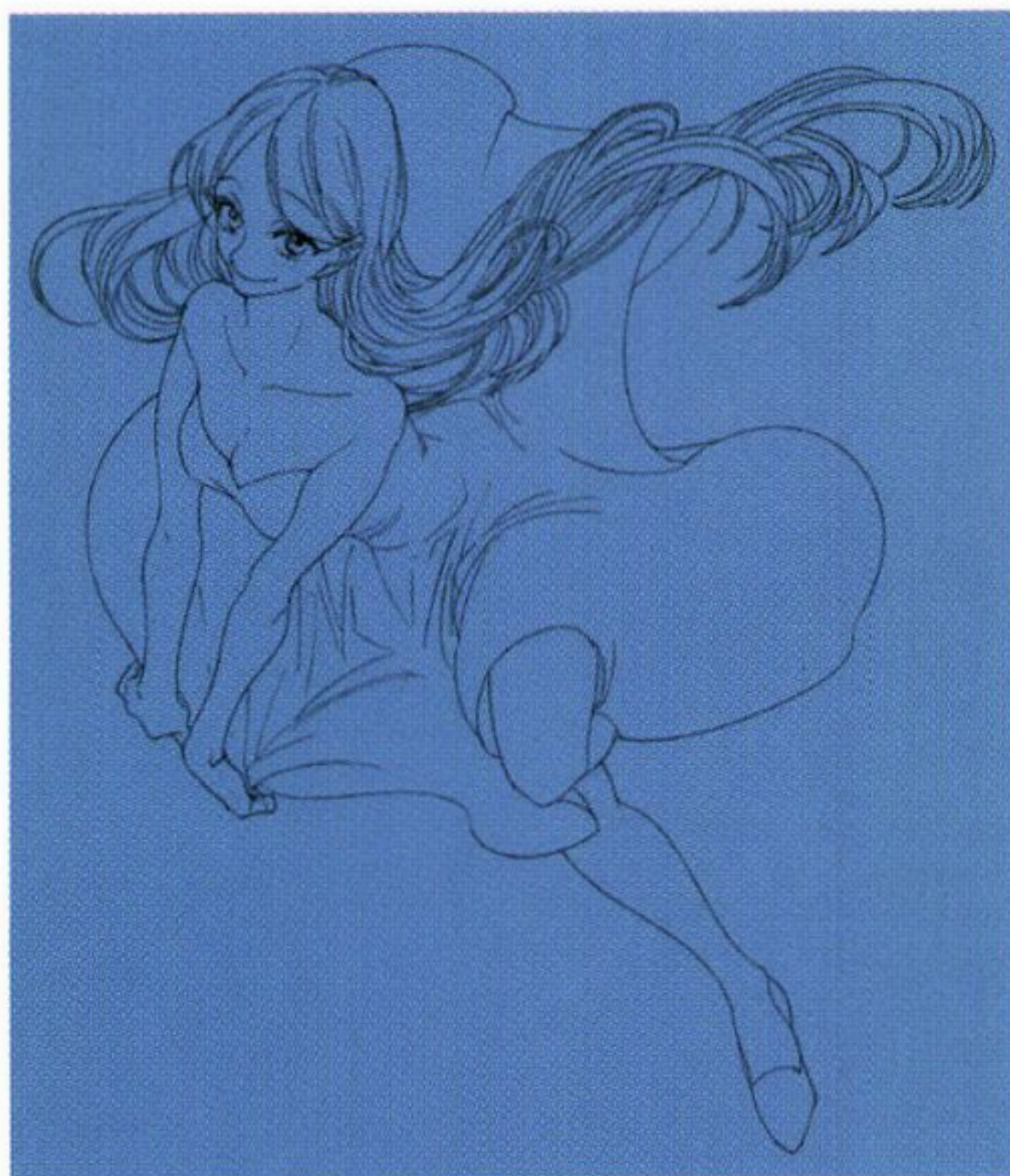
★이쪽을 바라보는 캐릭터의 눈가와 빛이 닿아서 떠오르는 부분에 시선이 유도되어 작품을 보는 사람을 두근거리게 하는 효과가 있습니다.

사이드를 밝게 하여 볼륨감을 준다.

색수를 좁혀서 농담으로 칠해보자

「고리」를 사용해서 입체화한 스커트의 작품 사례...전방에서 빛을 비춘다

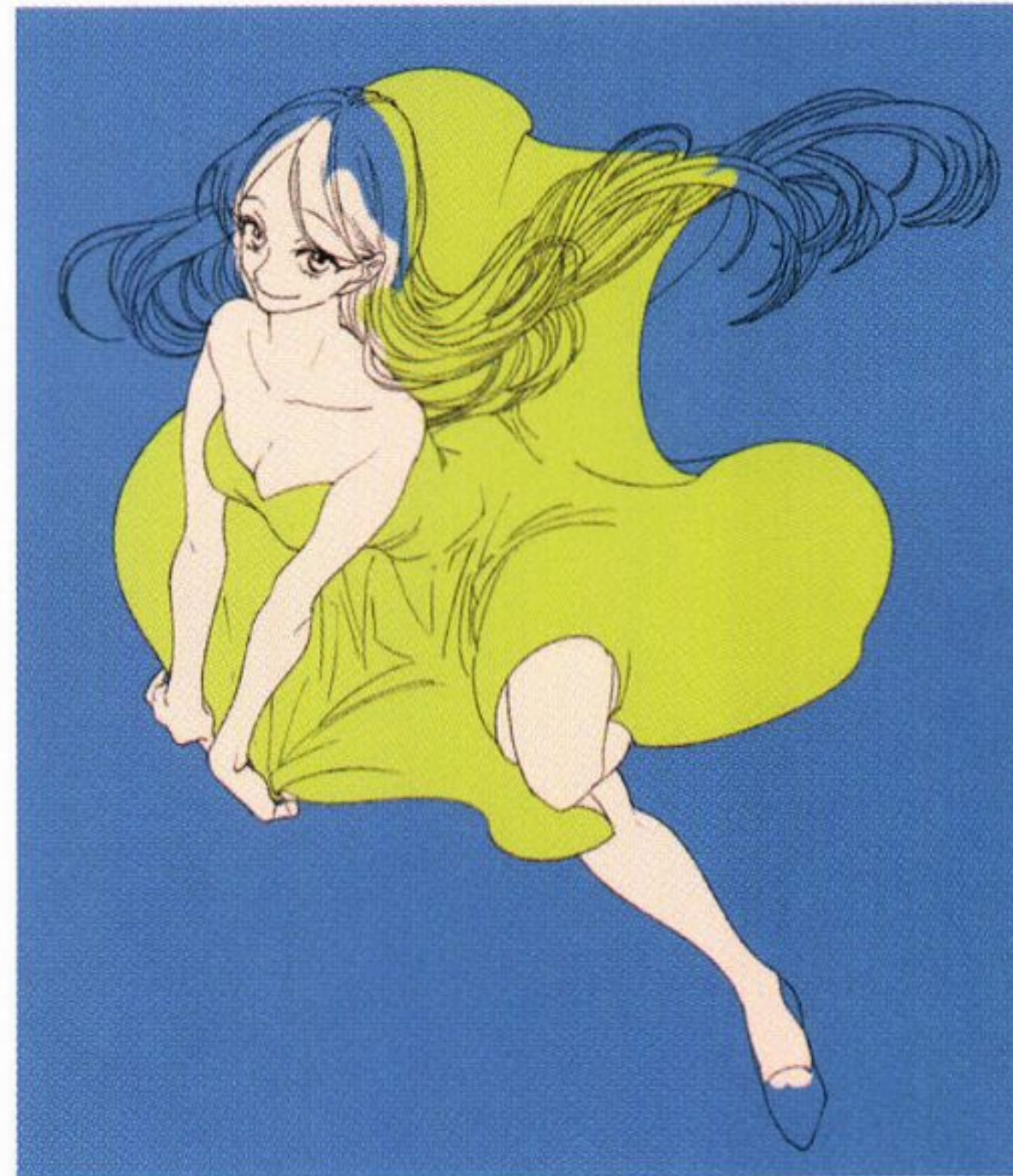
★130p 참조.



1 선화 배경은 칠하다 남은 부분이나 불거져 나오는 부분을 쉽게 찾아낼 수 있도록 진한 색으로 한다.

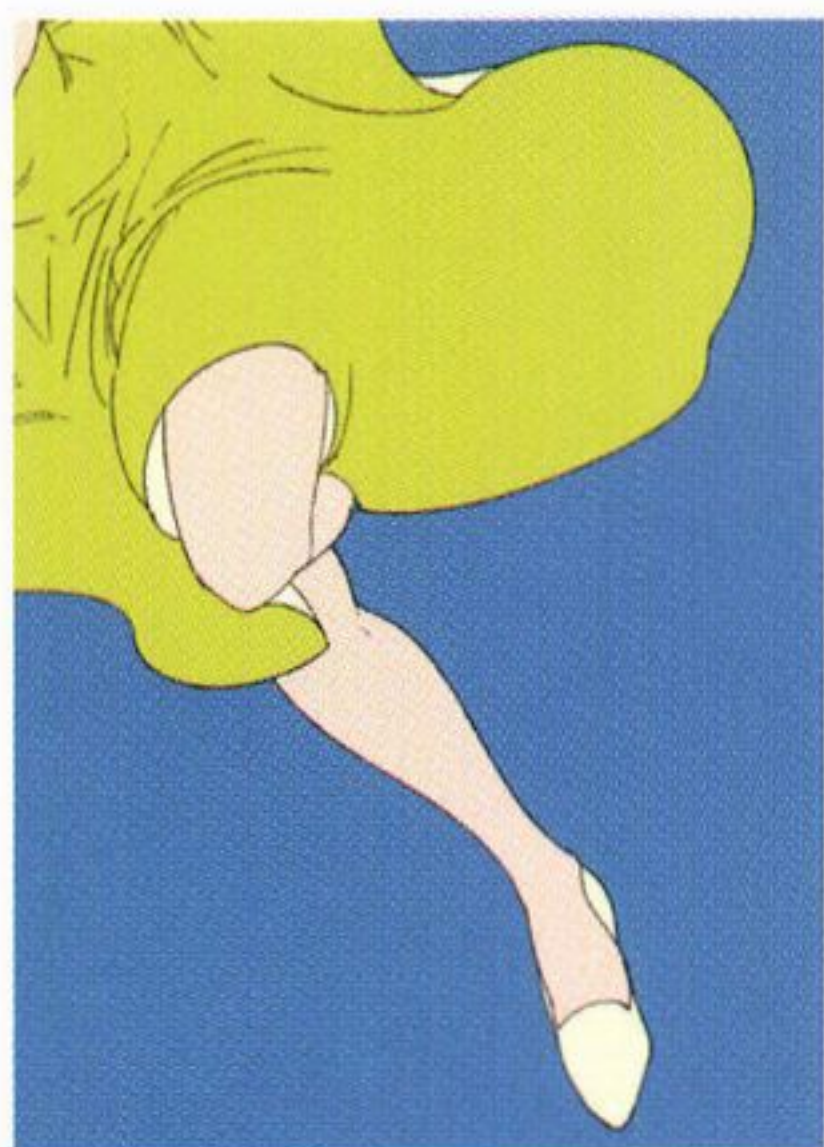


2 피부의 베이스 색을 칠한다.



3 별도의 레이어에 드레스의 베이스 색을 칠한다. 이 연두색이 대부분을 차지하므로 이 색에 맞춰서 전체 밸런스를 잡아준다.

★131p의 작품에서는 동일한 선화에 빨강과 검정 2가지 색으로 톤을 주고 피부색은 하얗게 표현하고 있다. 색조에 따라서 분위기에 여러가지 변화를 주어보자.



4 드레스와 같은 색상을 유지하면서 하얀 느낌이 나는 색을 옷 안쪽과 신발에 동일하게 칠하여 통일감을 준다.

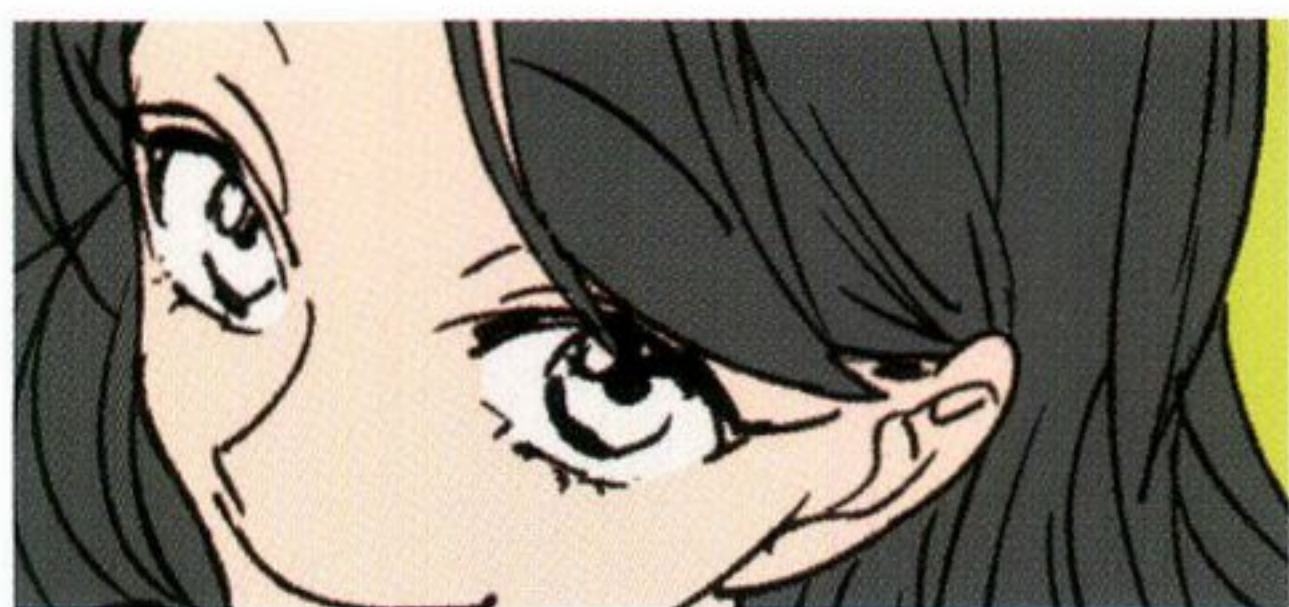


5 머리카락의 베이스는 네이비와 그레이의 중간 정도되는 색을 사용. 연두색으로 부드러움을, 네이비의 푸르스름함으로 산뜻함을 더하여 시원하고 경쾌한 인상의 이미지를 연출한다.

* 색상이란 노란색이라던가 빨간색 같은 개별의 색조를 뜻한다.

배경을 지우고 전체 밸런스를 본다

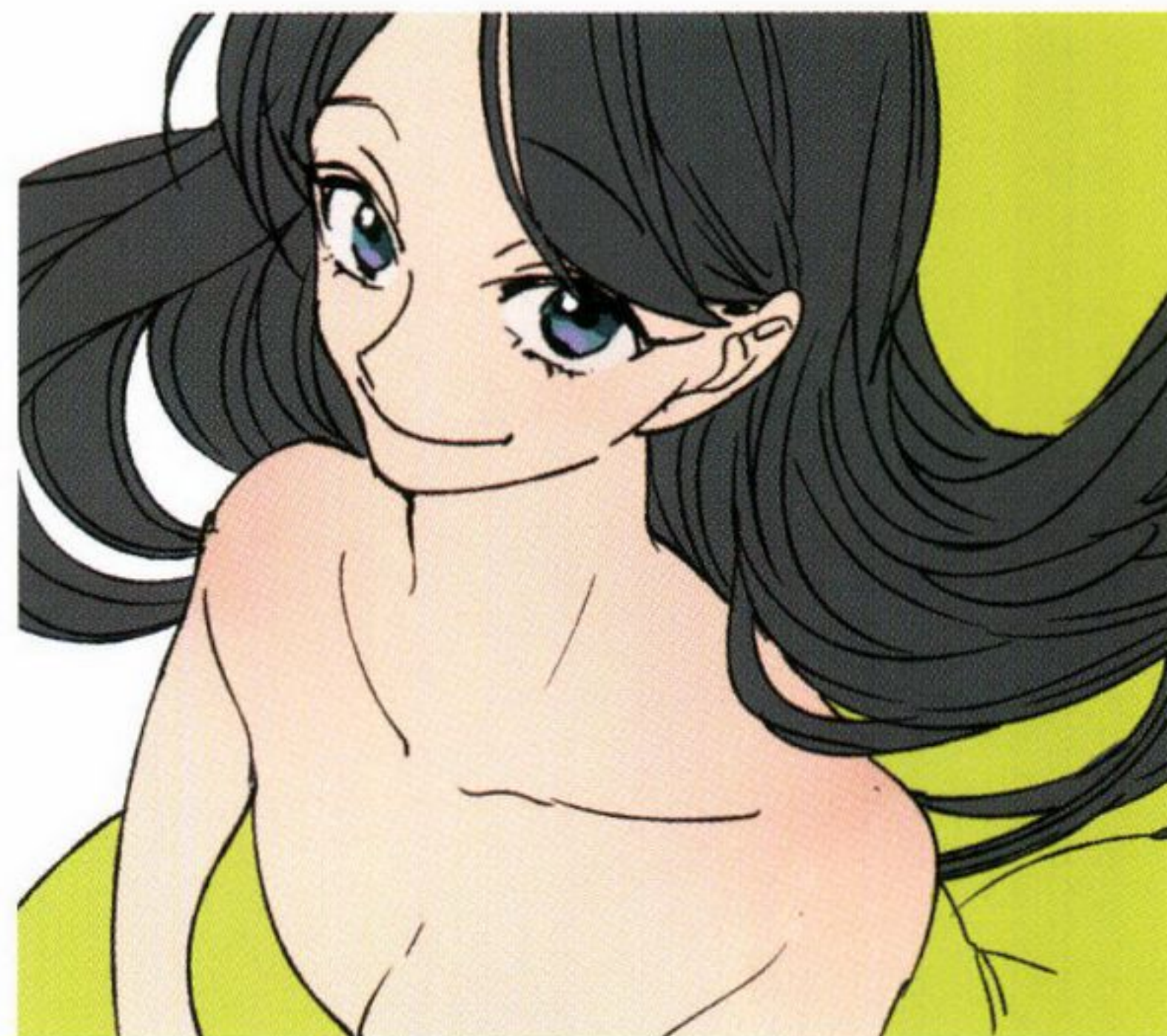
6 각 색의 톤이 뒤죽박죽 되어버리면 색수가 적어도 정돈이 안 되므로 구상했던 이미지와 색의 방향성이 맞는지를 음미하면서 조정한다.



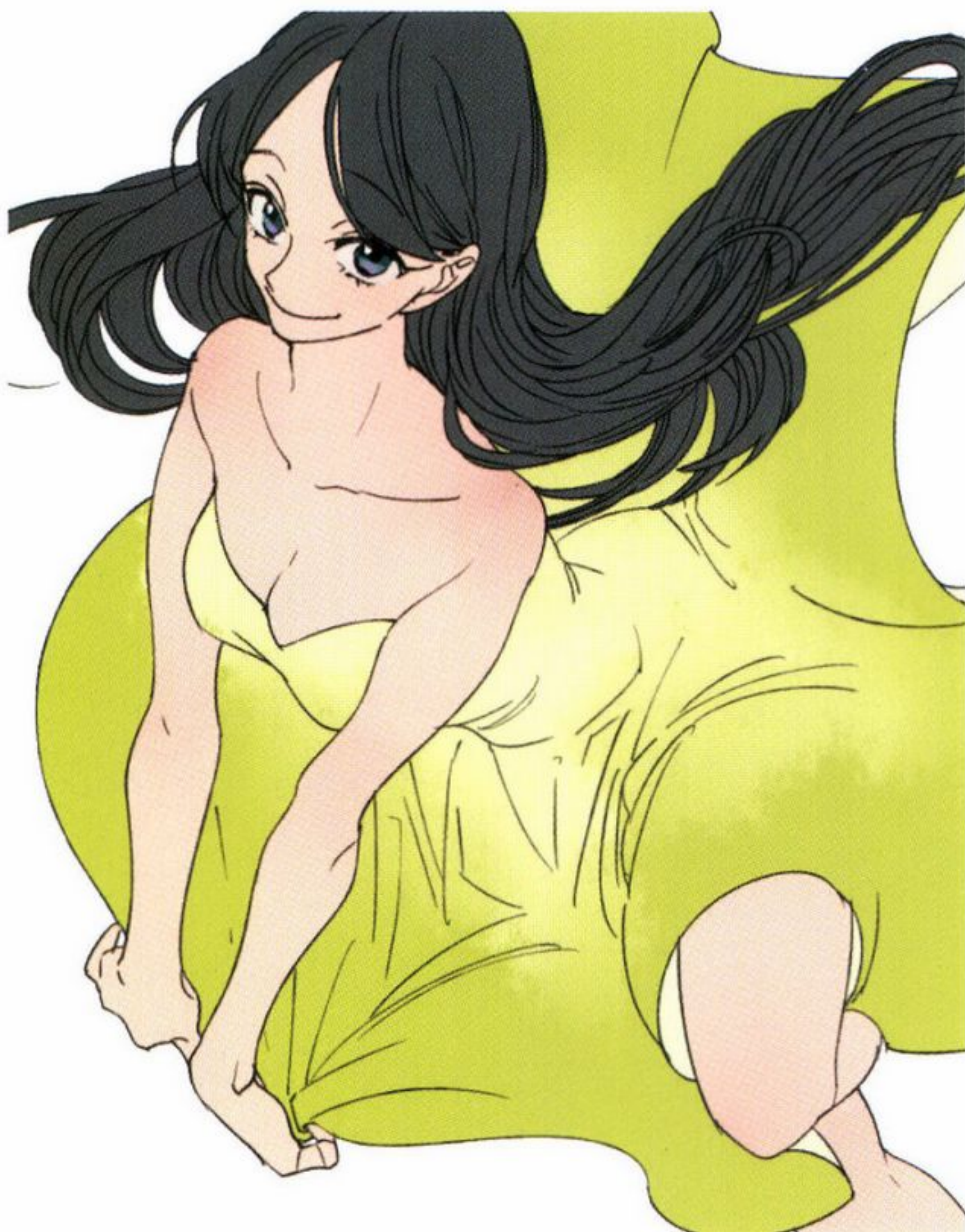
7 전체적으로 그레이가 섞인 색을 배치 했으므로 톤에 맞춰서 눈동자의 색도 어우러지게 하고(위), 머리카락 색과 동일한 청색계열로 한다(아래).



8 파란색 계통에 가까운 보라색을 눈동자에 살짝 넣어서 뉘앙스를 자아낸다.



9 피부의 베이스에 곱하기로 색을 더해준다. 거무스레한 빨간 느낌의 베이지를 뺨과 어깨 등에 살포시 넣어서 혈색을 표현한다.

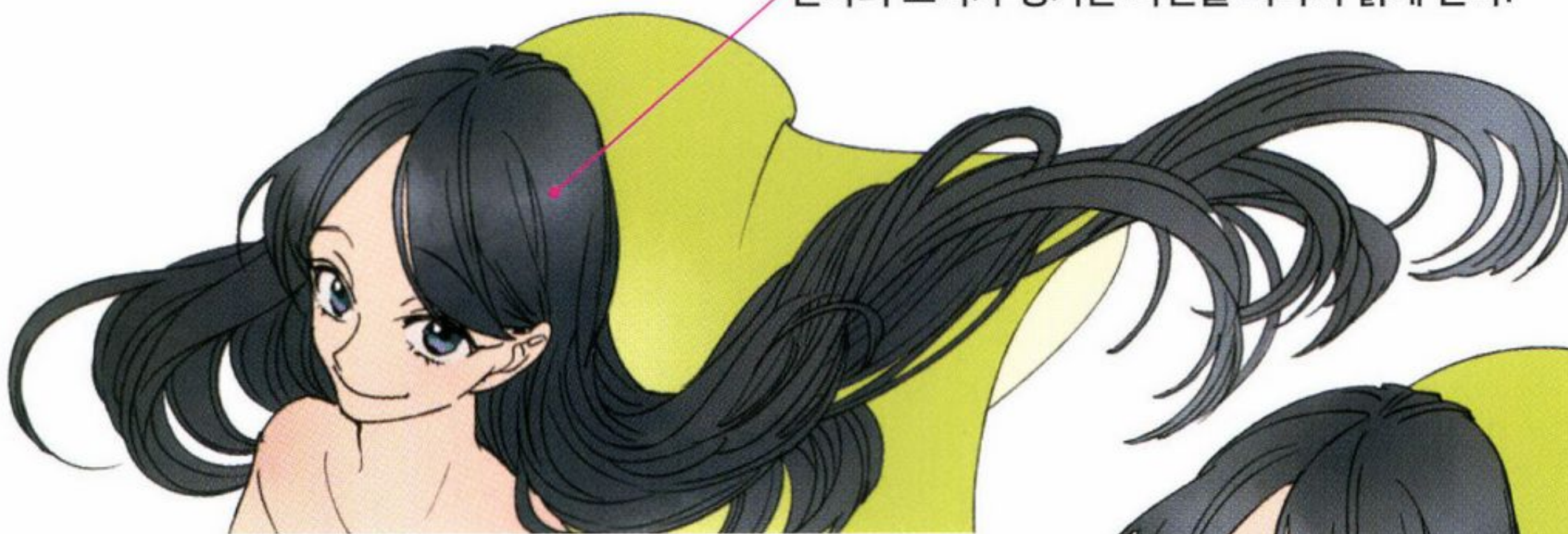


10 한 가지 색으로 칠한 드레스 색에 변화를 준다. 하얗게 보이는 면적을 늘려서 흐릿한 인상을 준다.



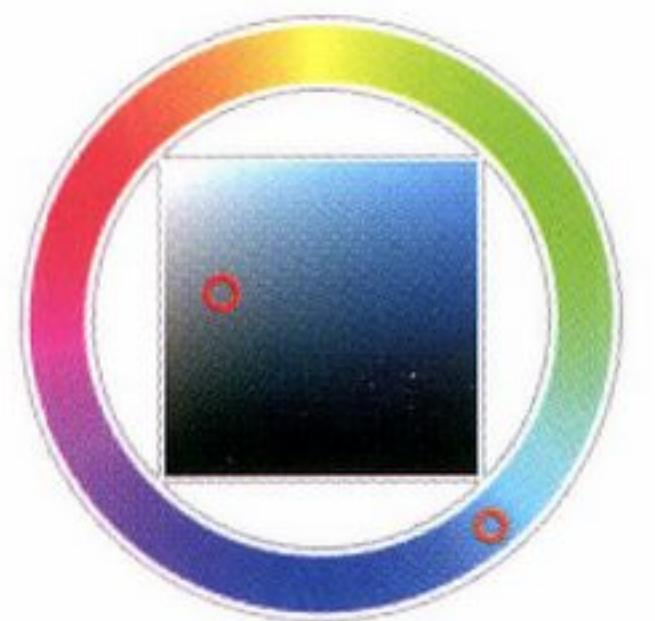
11 가슴 근처와 펄럭이는 스커트 부분은 톱 부러지게 색을 구분하여 강약과 입체감을 준다.

천사의 고리가 생기는 라인을 따라서 밝게 한다.



12 머리카락에도 부드럽게 그라데이션을 주어서 분위기를 가다듬는다. 머리카락 끝과 머리의 하이라이트가 닿는 부분은 한 단계 밝은 색으로 흐릿하게 한다.

머리카락과 옷에 그림자를 넣는다



그림자색은 청색으로 한다.

13 머리카락의 실루엣을 덩어리로 잡고 우선은 전체를 보면서 투박하게 그림자를 넣어준다.

14

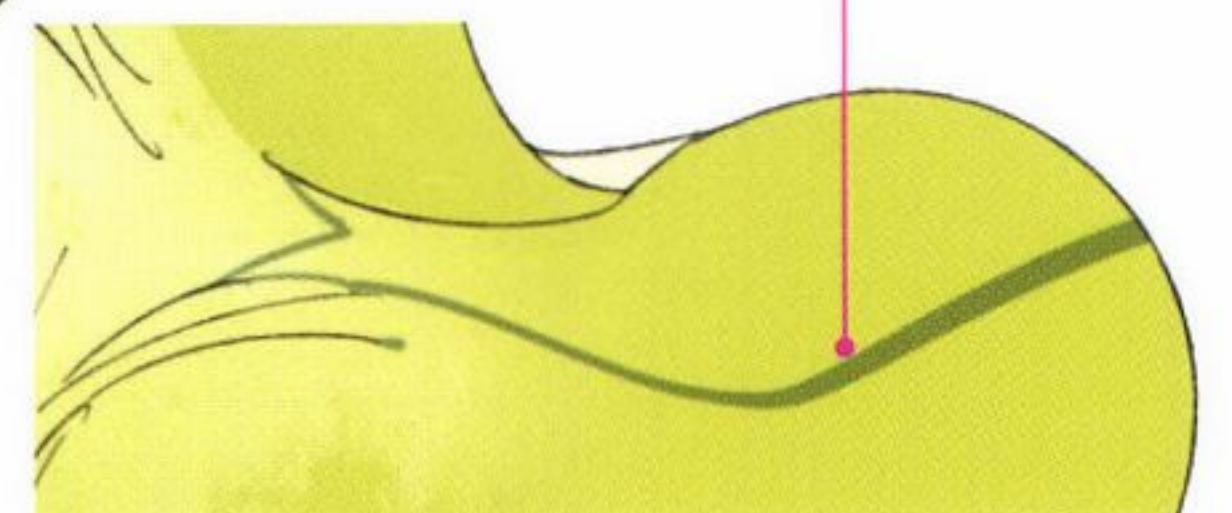
머리카락은 그림자가 진한 부분(목 주변의 가려지는 부분)과 그림자가 그다지 없는 부분(머리카락 끝과 맨 앞의 부풀어 오른 부분)에 차이를 주어 데포르메한 입체감을 드러낸다. 옷이 패인 부분에도 그림자를 넣는다.

그림자는 청색으로 맞춰준다.



자잘한 선 그림자도 추가.

필압에 완급을 주어 선화로 그린 주름의 연장선을 그어준다.



15 펄럭이는 스커트의 패임에 생겨나는 그림자는 천의 매끄러운 움직임을 살리기 위해서 아웃 라인을 곡선으로 잡아주고 안쪽을 칠해준다.



16 옷의 주름을 따라서 그림자를 늘려나간다.



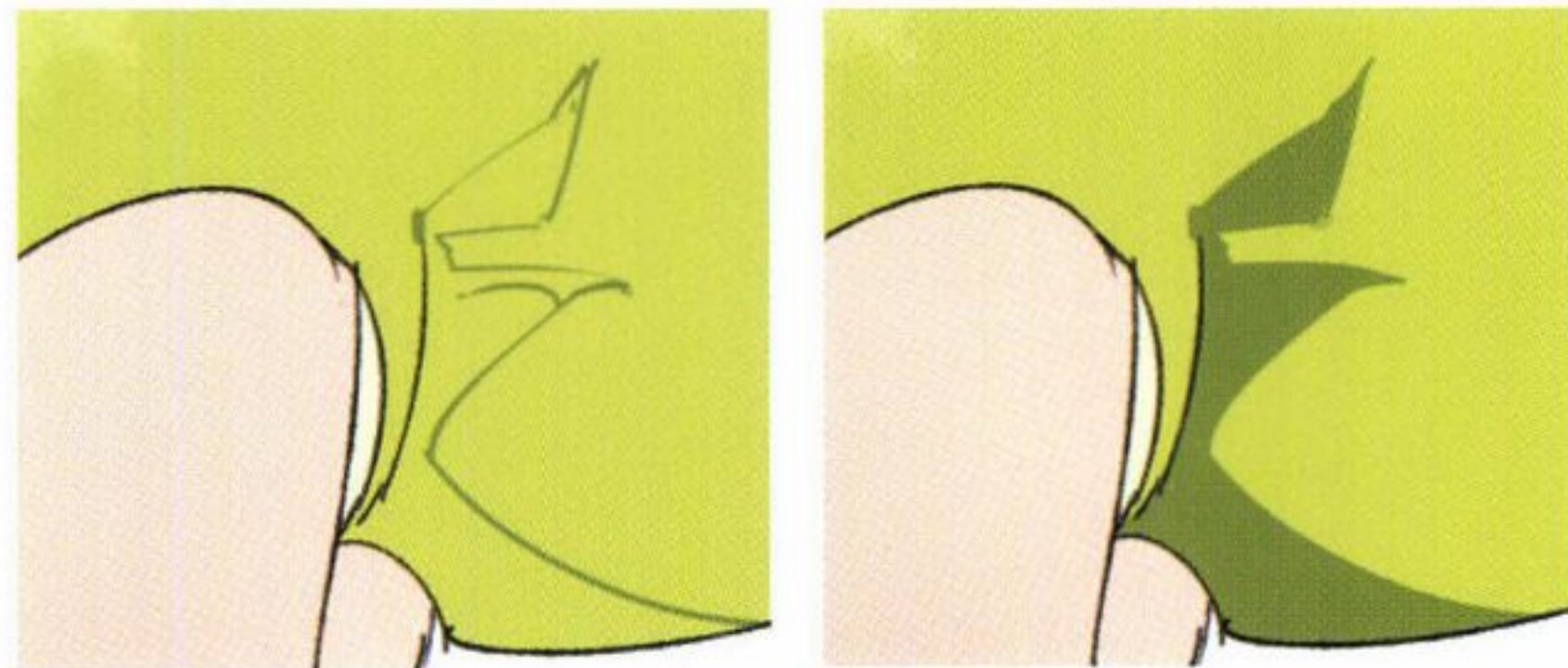
안쪽에 네이비 컬러로 모양을 추가.

19 피부에 그림자를 넣어준다. 두부의 그림자를 크게 확 늘려서 어깨 주변에 드리우고 팔꿈치부터 아래로는 과감하게 전부 그림자를 넣어보았다. 머리카락, 옷과 다르게 피부의 자잘한 주름은 눈에 띄지 않으므로 생략. 신체의 패임에 생긴 그림자를 살이 부풀어 오른 정도에 따라서 둥그스름하게 하고, 머리카락과 옷이 겹쳐서 생겨나는 그림자는 각각의 상황에 맞춰서 터치를 바꾸어준다.

표정을 수정하여 완성

21 피부의 광택과 머리카락의 하이라이트를 추가한다. 피부는 지나치게 떠오르지 않도록 조심스럽게 표현한다. 머리카락은 나부끼는 움직임에 맞추듯이 유동적으로 빛을 흘트린다. 얼굴은 중요하므로 눈동자의 선을 가늘게 지운다던가 속눈썹을 그려넣어서 조정한다.

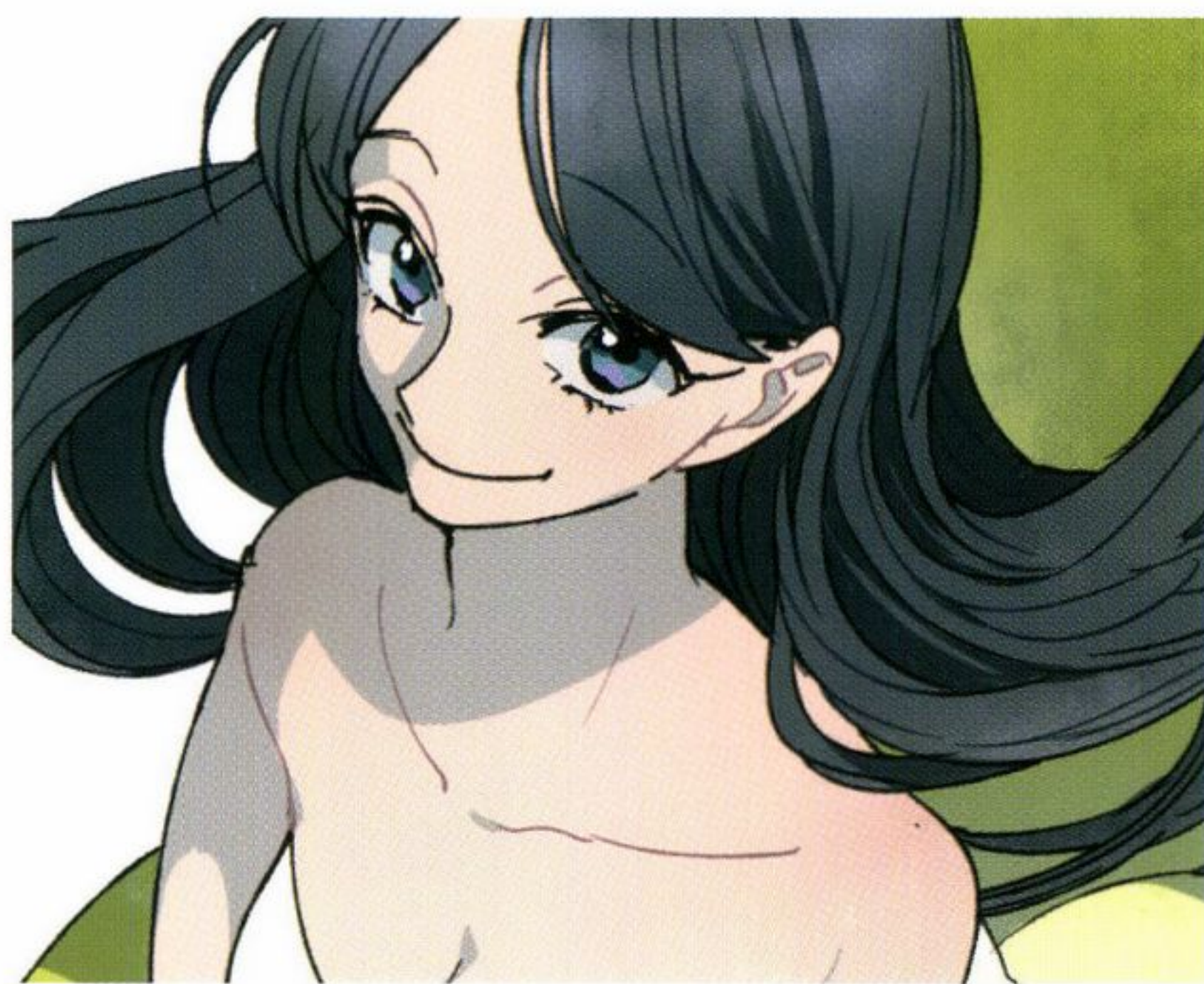
그림자로 입체감을 드러낸다.



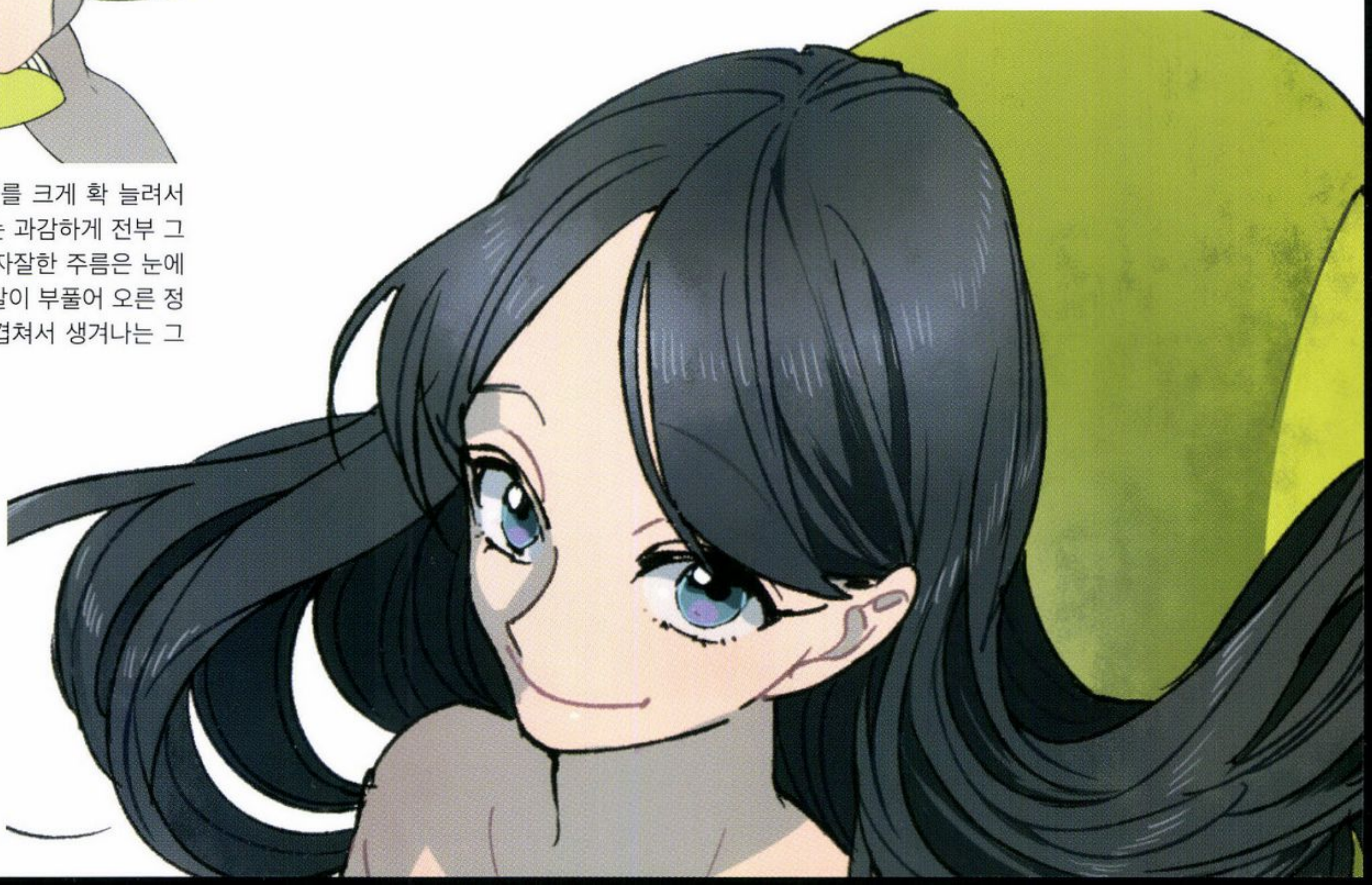
17 구부린 다리에 말려들어간 천의 주름을 추가.



18 스커트의 부풀음이 죽어버리지 않도록 덩어리와 선을 조합한 그림자로 입체감을 표현해 준다.



20 선화의 색을 변경. 색칠이 끝나면 색이 어우러지도록 새카만 선화를 살짝 희미하게 한다. 빛이 닿는 피부 부분 등은 적갈색. 머리카락은 진한 네이비, 옷은 진한 녹색으로 했다.





선화

22 완성된 작품. 마지막으로 머리의 윤곽과 머리카락의 가장자리에도 하이라이트를 추가하여 번들거리게 마무리 한다. 어수선했던 머리카락에 추가로 선을 그려 넣어서 머리카락이 나부끼는 모습이 한층 더 강하게 느껴지게 한다.

확실한 배색으로 칠해보자

「원통」을 이용해서 원근감을 표현한 포즈의 작품 사례...대각선 위에서 빛을 비춘다

★142p 참조.

머리카락은 피부와 잘 어울리는 브라운을 사용.

★보색이란 컬러 서클(색상환)에서 봤을 때 정 반대에 위치하는 색상을 뜻한다. 상호간의 색감을 돋보이게 해준다(15p 참조)



1 뚜렷한 배색을 사용하므로 선의 굵기를 파츠마다 따로 그려서 선화 단계부터 강약을 만들어 준다.



2 인물 1의 베이스 컬러. 셔츠, 바지 양쪽 다 파란색 계열로 하였다. 표정과 옷의 맵시에서 느껴지는 약간 온화한 이미지에 깔끔한 색감을 더하여 상쾌함을 플러스.



3 오렌지는 칙칙해지지 않도록 메인 이 되는 파랑을 돋보이게 하는 정도의 면적으로 한다.



4 눈동자 색도 파랑과 오렌지를 사용해서 인상을 다듬는다.



5 스트라이프 무늬를 넣기 시작한다.



6 신체의 동그스름함과 주름의 흐름을 넣어주고 파츠마다 구분하여 무늬를 그려준다.



7 자잘한 굴곡을 파악하여 그림중이로써 무늬만 떠오른 것처럼 보인다...는 사태를 방지한다.

인물 1의 배색을 체크

8 셔츠의 스트라이프와 신발 아래의 세로 라인이 들어간 단계.



머리카락 색도 애시 계열로 정돈하여 쿨한 인상으로.



★애시 계열은 회색계열의 머리카락 색을 뜻한다. 투명감과 쿨한 인상을 주고 싶을 때 사용하면 효과적.

9 인물 2는 인물 1과는 대조적인 배색을 사용한다. 벨트 색 등의 자연스러운 소품을 이용해서 심플한 색상 속에 자신만의 고유한 특징을 채워 넣는다. 2명의 캐릭터 의복에 각각의 존재감을 주고 싶기에 머리카락 색은 갈색의 내추럴 컬러를 베이스로 하였다. 일부만 극단적으로 흐릿하게 보이거나 반대로 색이 지나치게 겹쳐서 거부감이 드는 부분은 없는지 등을 확인한다.

11

머리의 톤 그스름함을 따라서 입체적으로 보이도록 양 사드에 보이는 뒷머리카락에 그림자를 드리운다(위). 상황에 따라서 달라지지만 이번에는 이 방향을 선택. 머리카락 술에도 가느다란 그림자를 만든다(아래).

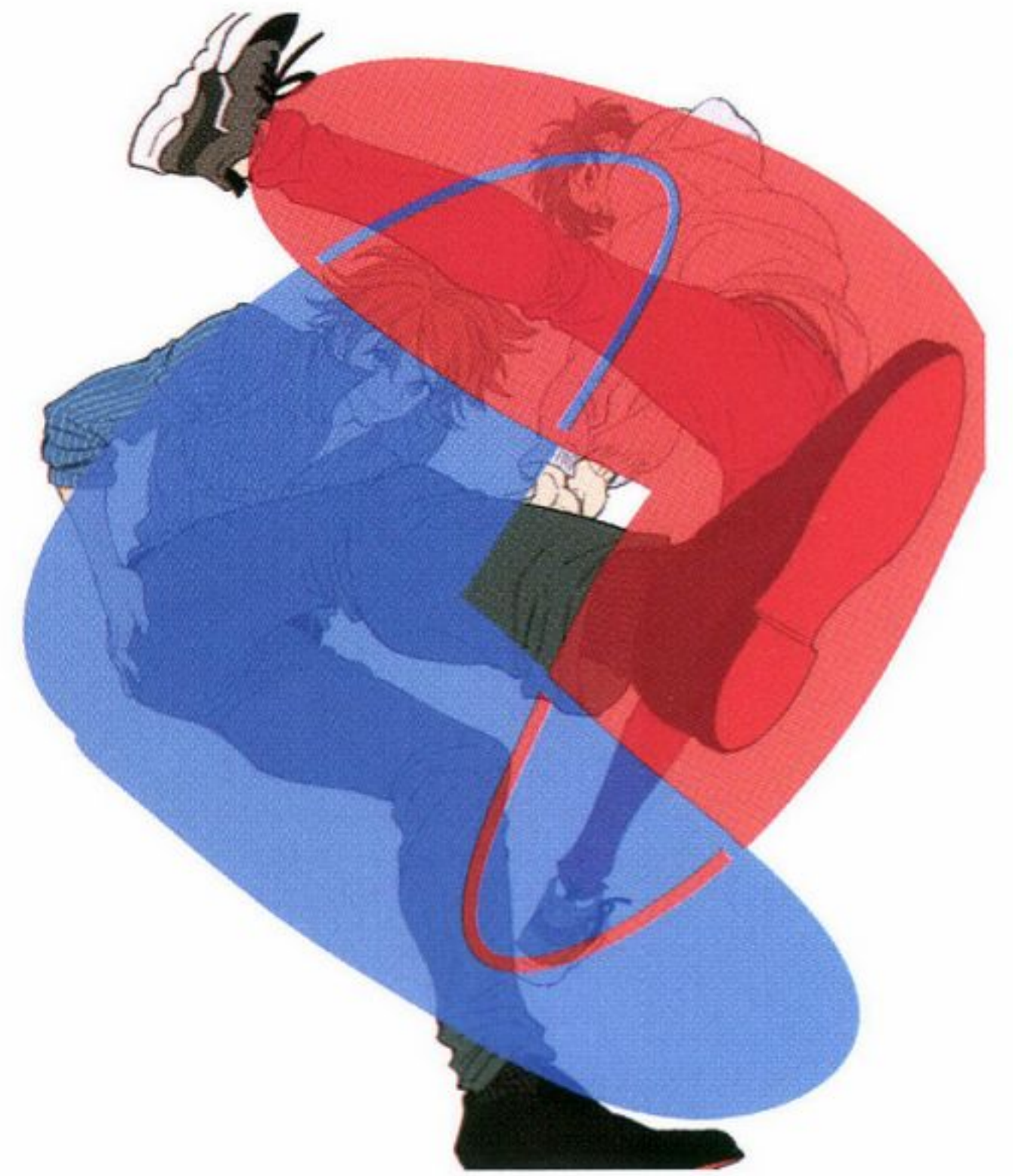


붉은 바지를 돋보이게 하기 위해서 파카 색은 심플하게.

두 사람의 배색 밸런스를 보다

Point

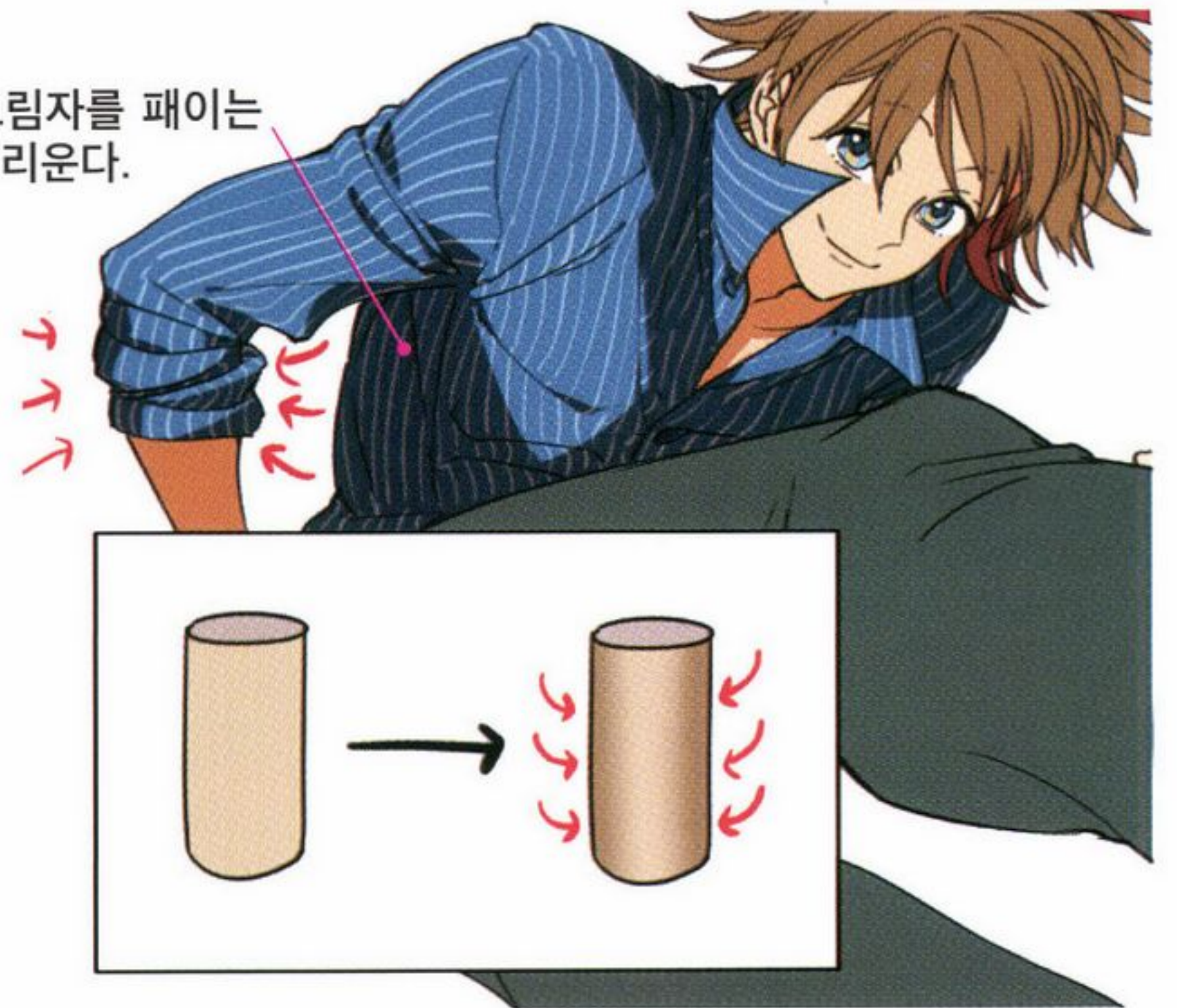
파랑과 빨강의 구간이 「< 형태」로 겹친듯한 배색.



유사한 색이 있는 장소를 투박하게 정리해주면 색수가 많아도 안정감이 생긴다.

빨간 계열로 그림자를 만들어 나간다

커다란 그림자를 패이는 부분에 드리운다.



10 신규 레이어를 선형변으로 설정하여 붉은 느낌의 베이지로 그림자를 칠한다. 팔과 다리 같이 가느다란 원통 형태의 파츠는 한층 더 입체적으로 보이게 하기 위해서, 양 사드에서 감싸주듯이 그림자를 드리운다. 광원의 방향에 따라서 변화 하지만 이러한 점을 염두에 두고 형태를 잡는다.



12 상반신을 앞으로 구부린 자세에서 들어올린 오른쪽 다리의 그림자를 대담하게 왼발에 드리운다.



13 바지의 옷자락도 팔 부분의 주름과 마찬가지로 양 사드에서 감싸주는 입체적인 그림자를 넣어준다.



15 머리는 인물 2의 다리 바로 아래쪽에 있으므로 다리의 그림자를 투박하게 드리워지듯이 그려 넣었다.

빛과 그림자로 위치 관계를 조정한다

14 인물 1의 오른쪽 다리는 크게 올라가 있으며 빛이 닿는 면적이 많으므로 그림자의 면적을 적게 하여 강약을 준다.



16 원근감을 표현하기 위해서 안쪽에 있는 인물 2의 양 팔은 그림자 속에 가두어 두듯이 칠한다. 우선 그림자를 크게 만든다.



17 그리고 그림자를 깎아내듯이 형태를 다듬어나간다. 소매와 옷자락은 그림자로 테두리를 잡아서 천의 두터움을 표현한다.



18 인물 2의 파카에 그림자를 넣어준다. 직선적이고 가느다란 선 형태의 그림자가 들어간 인물 1의 셔츠에 비해, 파카는 천이 두텁고 부드러우므로 곡선적인 그림자를 패이는 부분에 드리워지게 하여 다듬는다.



절제된 하이라이트 색으로 각 파트의 테두리를 잡아 준다. 얼핏 눈에 띄지 않는 공정이지만 자잘한 부분에도 입체감이 생겨나서 인상이 밋밋해지는 것을 막아준다.

19 가장 강하게 빛이 닿는 화면의 왼쪽 대각선 위에 위치하는 부분만을 하얀 하이라이트로 비춘다. 하얀색을 확연하게 강조하기 위해서 셔츠와 바지, 머리카락의 일부분에만 넣어준다. 머리카락은 그림자 단계에서부터 꽤나 진한 농담으로 배색을 했기에 하얀색이 한층 더 눈에 띈다. 절제된 하이라이트를 이용하여 세부를 마무리 한다.



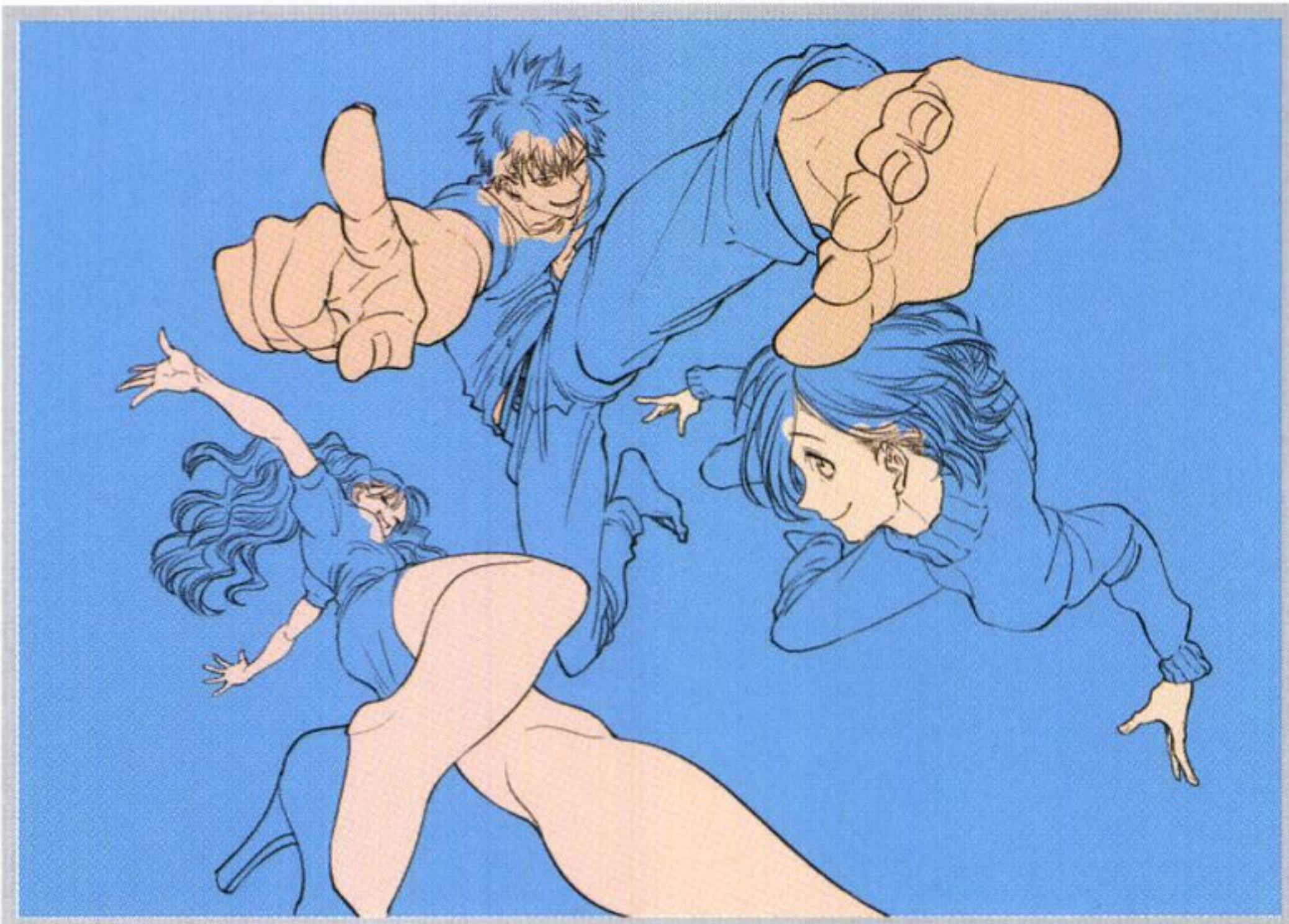
20 완성된 작품.

21 모처럼 기세가 있는 포즈이므로 완성된 작품에 휘몰아치는 흠먼지를 추가하여 움직임을 한층 더 강조.

성격을 드러내는 배색으로 칠해보자

「눈금선」을 이용하여 원근감을 준 작품 사례...역광을 표현

★146p 참조.



1 3명의 인물의 모든 색을 동일한 레이어에 정리하여 칠한다. 실제 작품을 그릴 때는 동일한 레이어에 정리하는 경우가 많다.



2 베이스 컬러를 정한다. 인물 1(중앙)은 털털하게 차분한 톤, 인물 2(오른쪽)은 깔끔하고 연한 색을 중심으로, 인물 3(왼쪽)은 여성답게 밝은 색채로 정리 했다. 화면 밸런스뿐만 아니라 캐릭터의 특징과 성격을 고려하면서 배색을 결정하는 게 좋다.



3 신규 레이어를 파랑(가상의 색)으로 칠하고 곱하기를 했다. 역광의 경우는 그림자의 면적이 꽤나 커지므로 먼저 전체를 칠한 후에 빛이 닿는 부분만을 지우개로 깎아 내면 이미지를 잡기가 쉽다.

깎아서 빛을 표현한다



4 우선 머리카락의 그림자를 조금씩 깎아낸다. 너무 많이 깎으면 역광 이미지가 약해지므로 적당히 할 것.

Point

관절 부분과 근육의 굴곡에서 빛이 닿는 분량을 변화시켜나간다.



5 이어서 피부도 깎아준다. 굴곡이 없는 평면적인 부분은 가장 자리만 깎는 정도로 하고 손가락 아래쪽과 관절의 연결 부분에서 빛을 늘려나간다.



6 다리도 마찬가지로 빛이 닿는 부분을 깎아준다.



7 인물 2는 빛이 닿는 방향으로 향하고 있지만 앞머리카락이 덮여 있기 때문에 얼굴에도 그림자를 남겨두었다. 그림자 속에서 엿보고 있는 눈동자에 빛을 넣어주면 한층 더 인상적인 표정으로 마무리 된다.



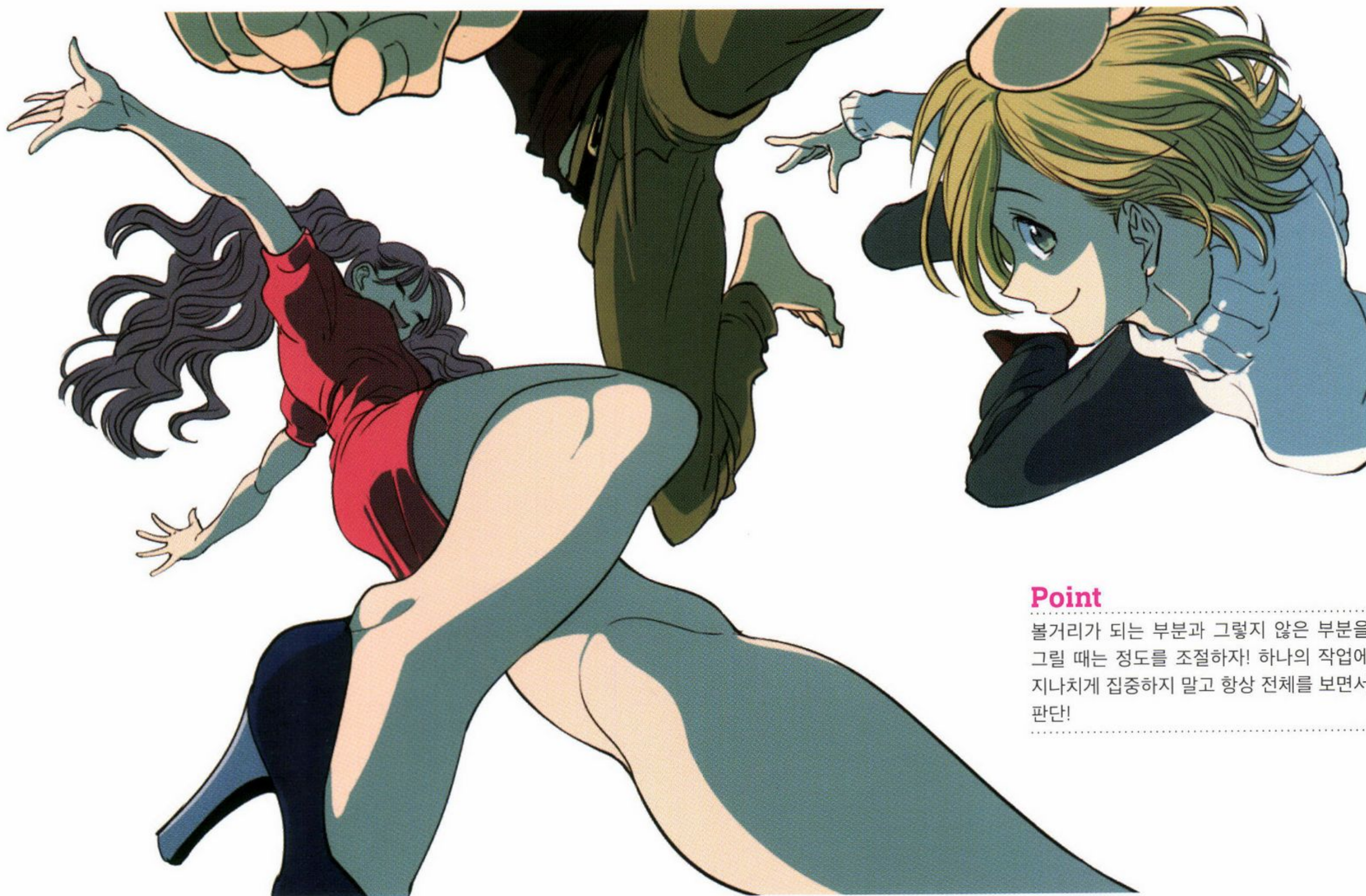
8 인물 3은 크게 펼친 손바닥에 빛을 넣어준다. 인물 1처럼 손가락 관절 같은 세세한 부위는 생략하고 투박한 빛의 덩어리가 되도록 깎아준다.



9 화면 전체를 보면 손은 안쪽에 배치하여 꽤나 자그마한 파츠가 된다. 팔에서 빛줄기가 뿜어나가게 하고 등 쪽은 크게 깎아준다.



10 엉덩이와 허벅지는 둥그스름하여 완만하고 커다란 파츠이므로 형태를 따라서 매끈하게 깎아준다.



Point

불거리가 되는 부분과 그렇지 않은 부분을 그릴 때는 정도를 조절하자! 하나의 작업에 지나치게 집중하지 말고 항상 전체를 보면서 판단!

11 원근감과 극단적인 투시도 변화를 구사하여 다리를 꽤나 커다랗게 그리고 있으므로 형태를 잡아주기 어렵다. 선화에서 그리지 않았던 무릎의 굴곡과 복사뼈의 돌출과 패임 등 각 파츠 하나하나를 꼼꼼하게 마무리 한다.



12 팔다리와 다르게 머리카락 술은 변칙적이므로 약간 자잘한 빛을 계단 형태로 나누어 그려준다. 우선은 바깥 테두리를 잡아주도록.



13 안쪽에 빛을 그릴 때도 머리카락의 흐름을 잘 보고 빛이 따라가도록 한다. 적당히 도려내면 그 부분만 역광의 인상이 흐릿해지므로 주의하자.

전체를 봐서 빛의 배분이 한쪽으로 몰려 있지 않는지를 체크

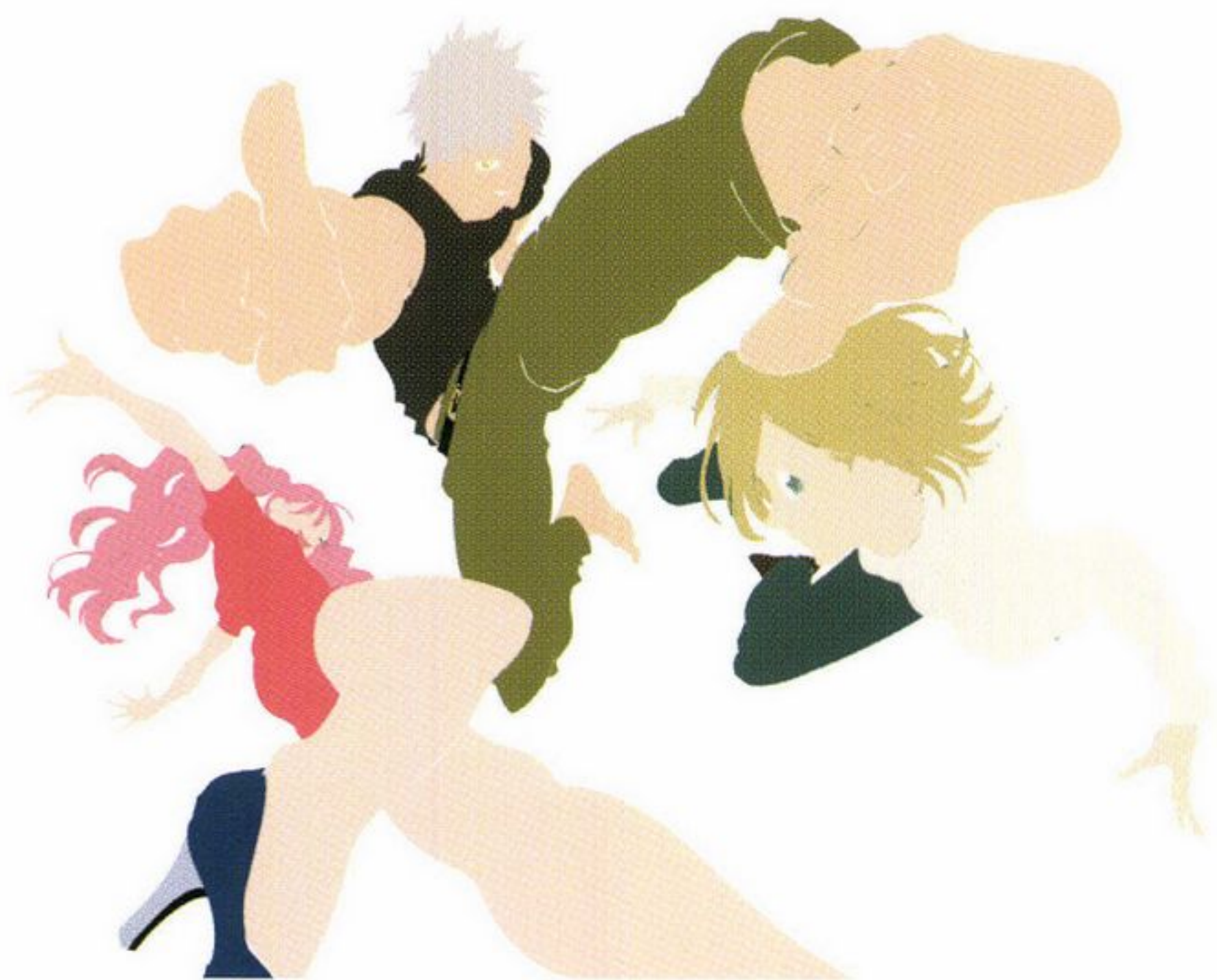


14 곱하기였던 그림자 레이어를 선형변으로 변경. 색의 농담이 강해졌다.



15 그림자 색을 파랑에서 약간 보라색 느낌이 나도록 변경. 보라색을 넣으니 미스터리스하고 신비한 이미지가 늘어난다.

흐릿하게 하여 온화한 인상으로 만든다



16 일단 그림자와 선화 레이어를 비표시로 전환했다. 바탕색을 칠한 레이어를 복사하여 흐릿하게 한다.



17 흐릿하게 만든 후 불투명도를 60% 정도로 낮춘다.



18 이대로 모드를 곱하기로 변경. 바탕색을 칠한 레이어를 베이스로 그림자 레이어 위에 복사한 흐릿한 레이어를 가져왔다. 전체가 온화한 인상이 된다.

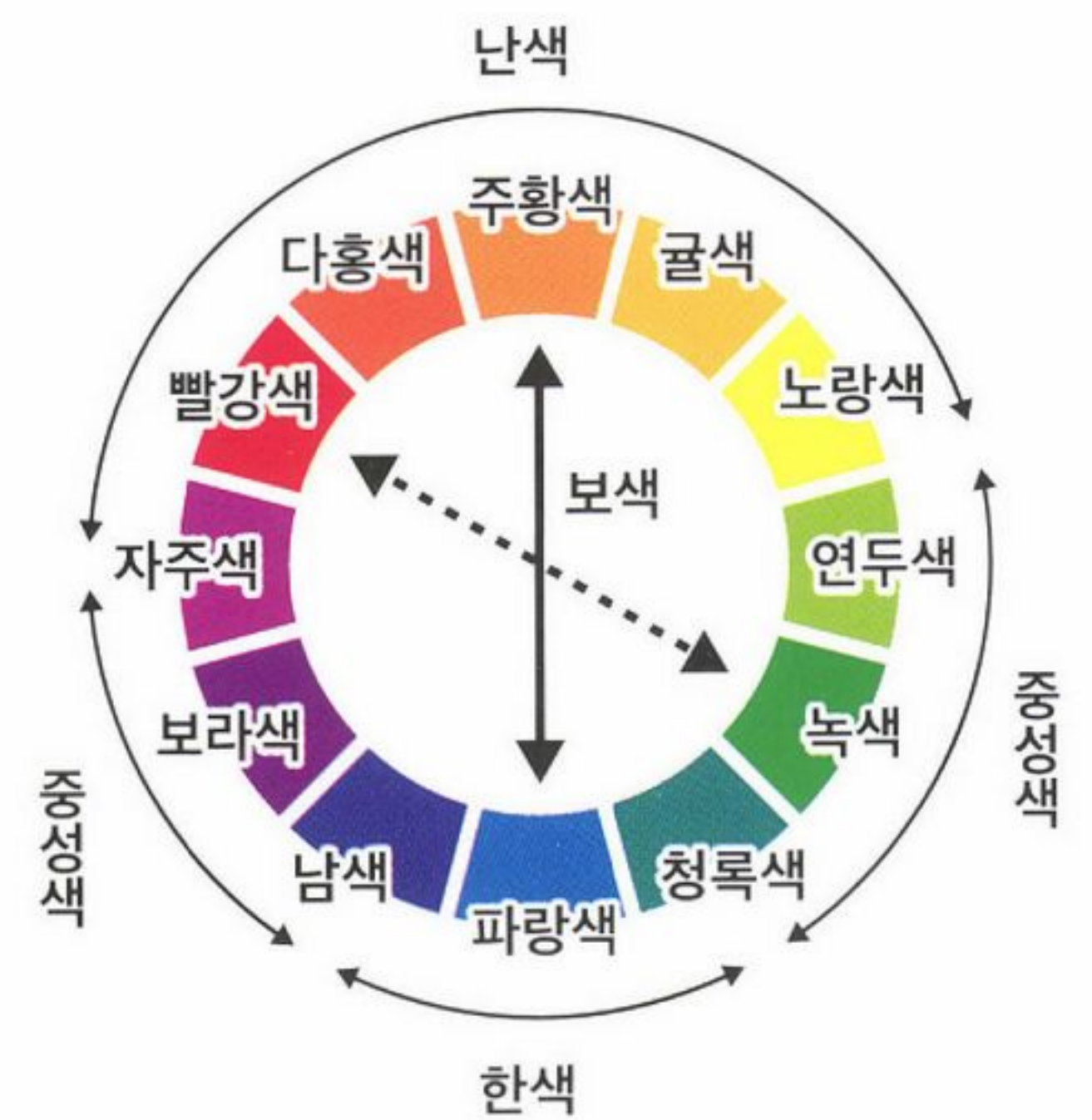
19 선화를 표시한 전체 이미지.

Point

캐릭터의 특징과 성격을 드러내는 배색 사례

인물 1(중앙)은 검은색과 카키색을 넣어서 남성적으로. 인물 2(오른쪽)은 중성적인 용모와 헤어스타일에 맞춘 담색 스웨터. 인물 3(왼쪽)은 선명한 빨간색으로 쾌활한 표정과 이미지를 맞춘다. 그림자로 쓰이는 보라색은 피부색에 잘 어우러지는 색. 보라색은 한색도 난색도 아닌 중성적인 색으로 의외로 다루기 편하여 자주 사용하고 있다.

컬러 서클 (색상환)



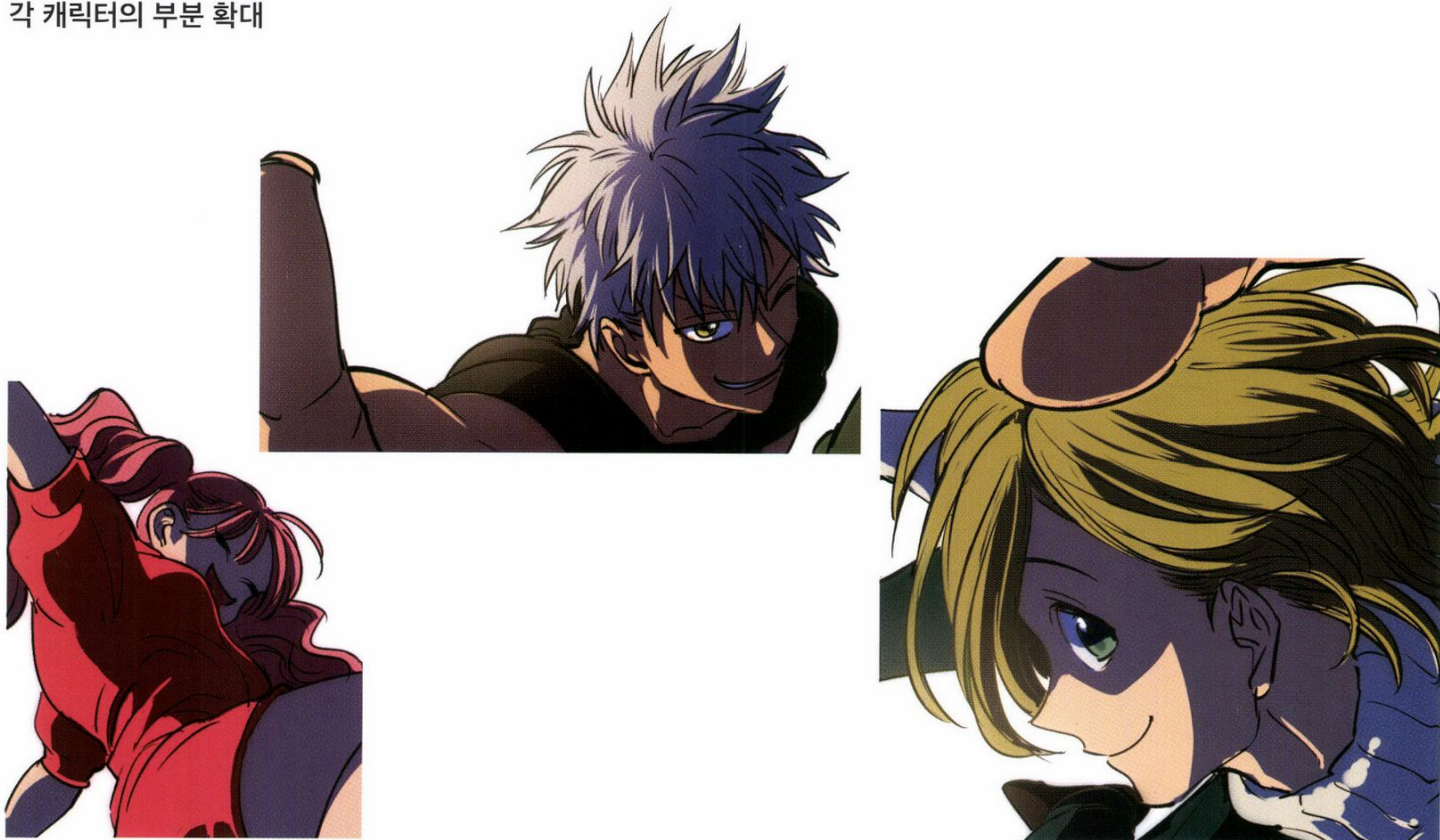
20 선화 이외의 레이어를 결합하고 그 위에 스크린 레이어를 만든다. 빛이 잘 비춰지는 빨강고 둥그스름한 부분에서는 각 파츠의 색에 맞춰서 에어브러시로 하얀 빛을 가볍게 추가한다. 한층 더 온화한 역광 느낌이 난다.

21

에어브러시를 문지른 부분의 색이 열려져서 새카만 선화가 살짝 떠올랐으니
로 그 부분에만 선화의 색을 부드럽게 해준다.



각 캐릭터의 부분 확대



인물 1의 오른손은 빛이 번지는 느낌으로 흐릿하게 한다. 오른쪽 다리도 전면에 돌출되어 있지만 포즈로 봤을 때 주목을 모으고 싶은 부분은 손가락을 내밀고 있는 오른손이므로, 오른손에 한층 더 빛을 모아서 인상적으로 마무리하고 있다.



인물 3의 붉은 옷과 대담하게 데포르메한 다리를 돋보이게 한다.

인물 2의 옆얼굴 부분에 빛을 비추어서 표정을 보여주고 있다.

▲16p 작품을 흑백으로 변환한 것. 역광을 표현하는 보라색 그림자는 일률적이지 않고 각각의 배색과 위치관계에 따라서 어두운 정도가 조정되어 있음을 잘 알 수 있습니다.

역광표현으로 인해 각각의 캐릭터 윤곽이 분리되듯이 떠오르는 것처럼 보이도록 연출. 완전한 역광만으로는 파츠의 형태와 색이 보이지 않게 되므로 화면 왼쪽에서 빛을 강하게 비추어 인상을 주고 싶은 「불거리」를 명확하게 내세우고 있습니다.



◀선화(146p 참조). 전면에 돌출되어 있는 손과 다리 부분은 두터운 선으로 그려준다. 일렁이듯이 떠오르는 머리카락과 자잘하게 겹치는 옷의 주름은 가느다란 선으로 그려준다.

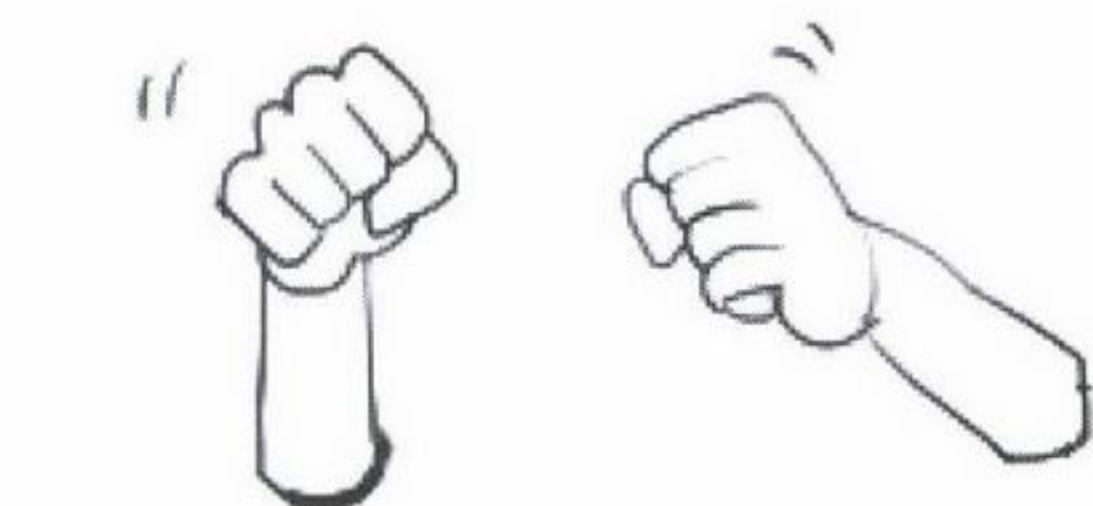
머리말

캐릭터의 생생한 움직임을 그리기 위해서는 단순히 근육과 뼈의 위치를 기억하는 것뿐만이 아니라 각각의 파츠를 이어서 「신체의 흐름이 끊어지지 않도록 그린다」는 것이 중요합니다. 처음부터 완성된 일러스트의 윤곽을 그리려 하면 신체의 형태와 움직임이 뻣뻣해지므로 밑그림과 러프 데생을 반복하여, 신체의 질량을 파악하면서 서서히 아웃 라인을 자신의 것으로 만들어 나가시기 바랍니다. 이 책에서는 러프한 라인을 이용하여 자유롭고 멋진 움직임을 그리기 위한 사고방식과 연습방법을 제안합니다. 신체의 움직임을 파악하는 「흐르는 듯한」 라인을 긋는 연습을 하여 매력이 넘치는 포즈를 연출해 봅시다.

움직임의 표현에 필요한 것은 「원근감」

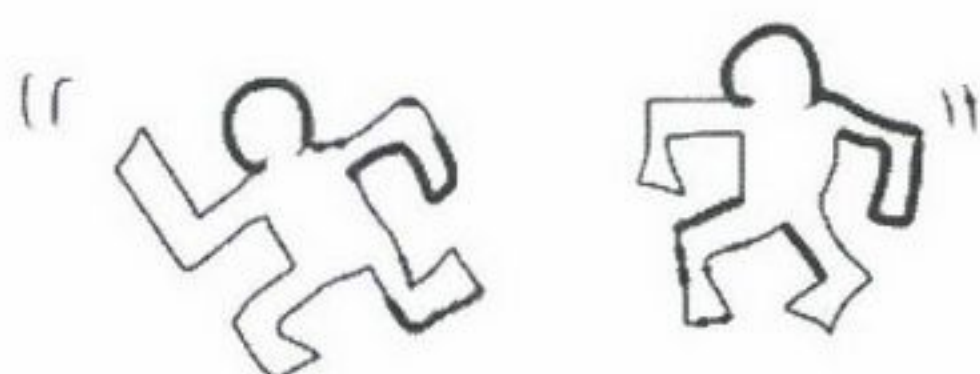
자연스럽지 못한 포즈 잡기 사례

얼굴은 정면을, 신체는 완전히 옆을 향하고 있음에도 불구하고 목 주변의 비틀림을 느낄 수가 없다.

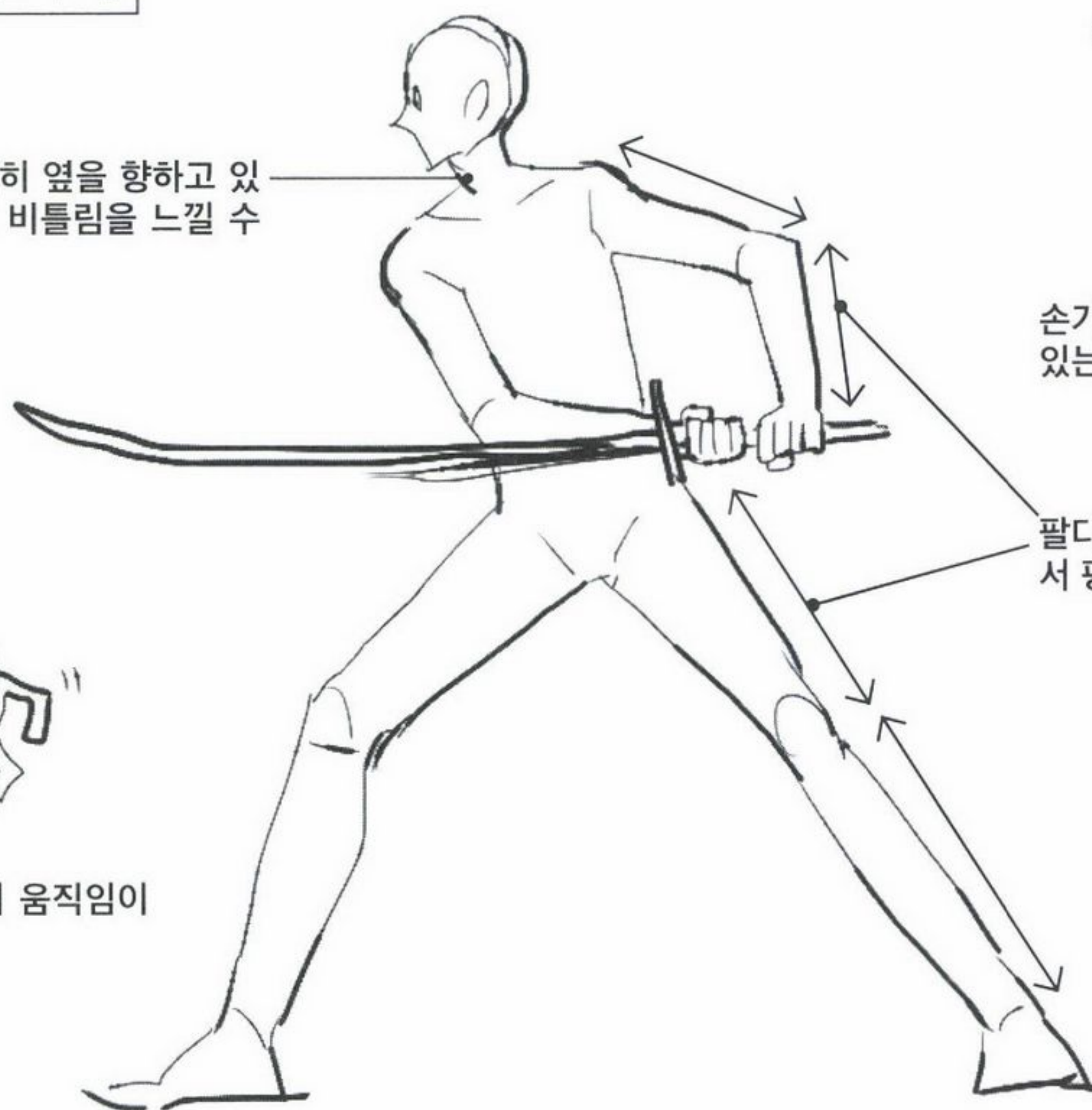


손가락이 너무나 가지런하여 힘이 들어가는 길로는 보이지 않는다.

팔다리가 지나치게 정확한 길이로 그려져서 평면적이다.

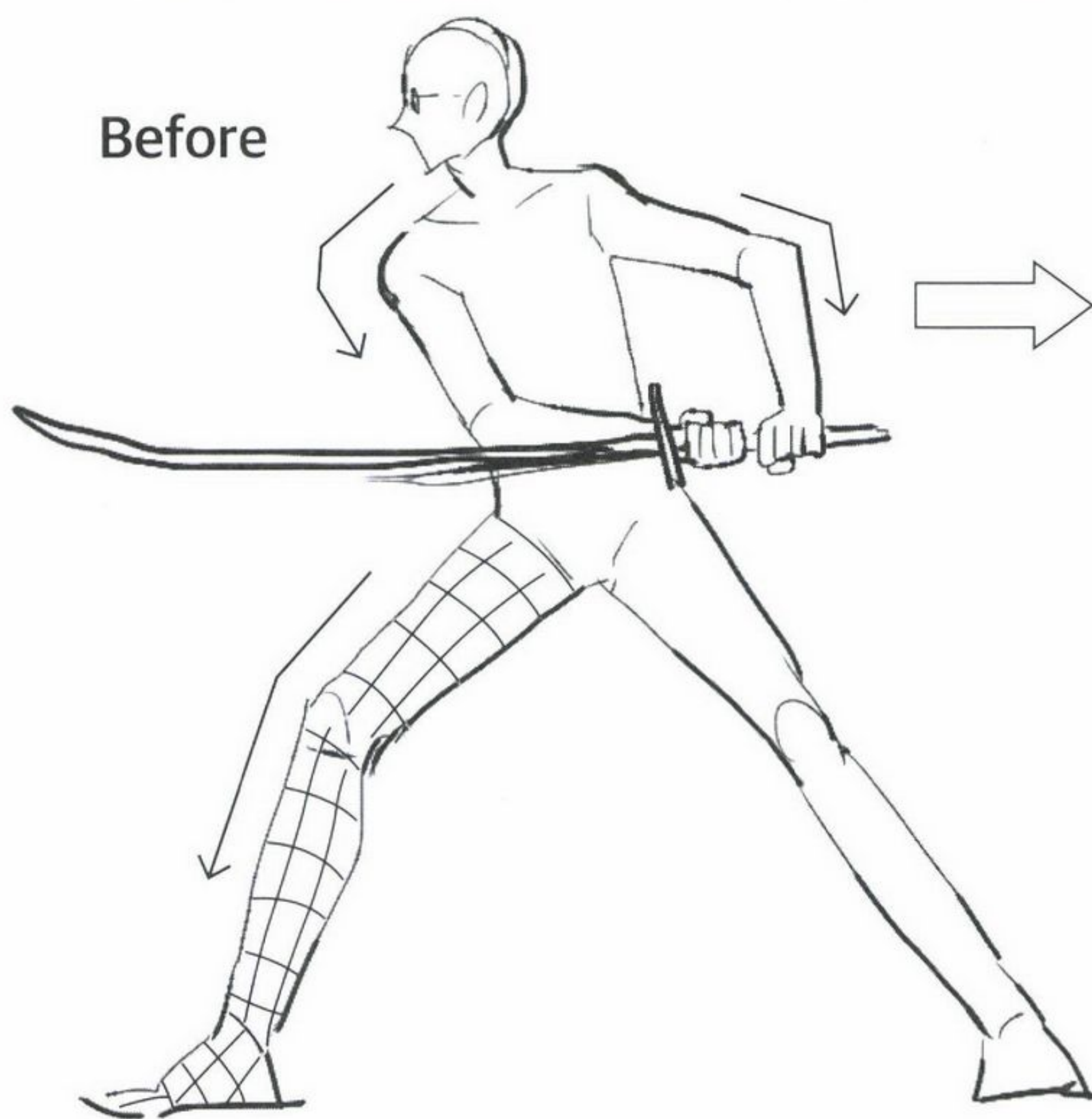


어깨와 팔꿈치가 지나치게 각이 져서 움직임이 어색하다.

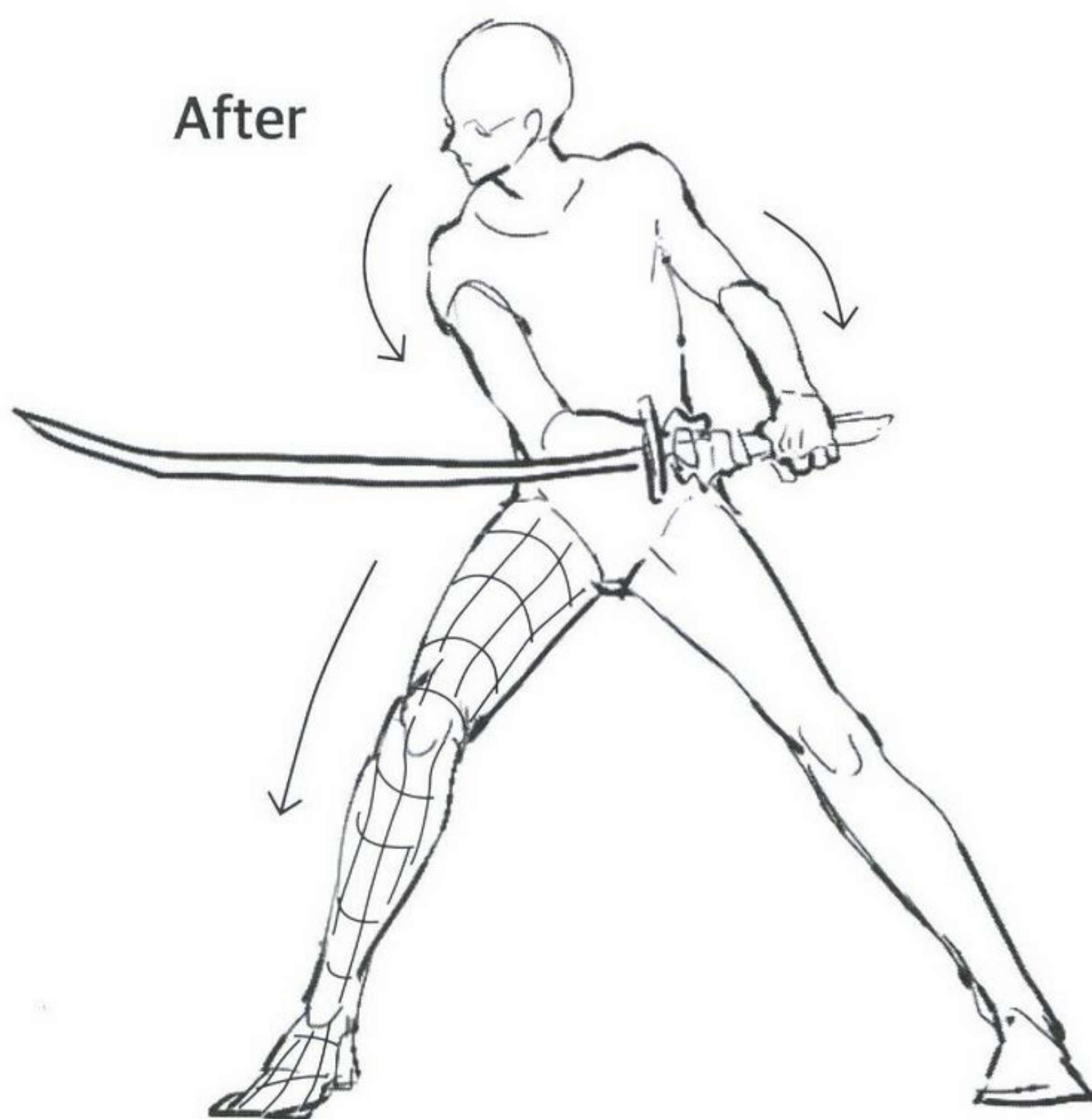


자연스러운 입체감을 주기 위해서 포즈를 개량해본다

Before

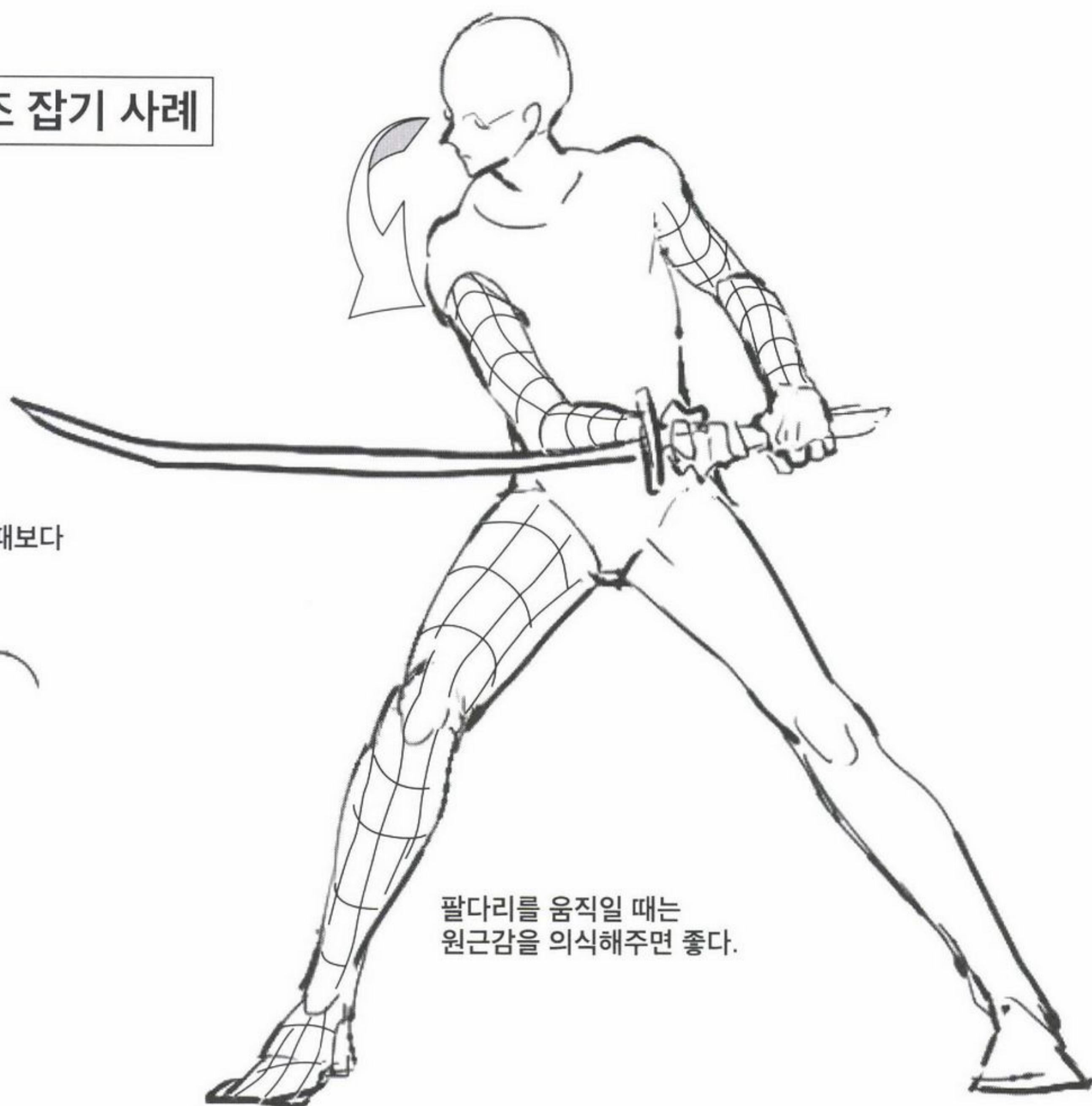
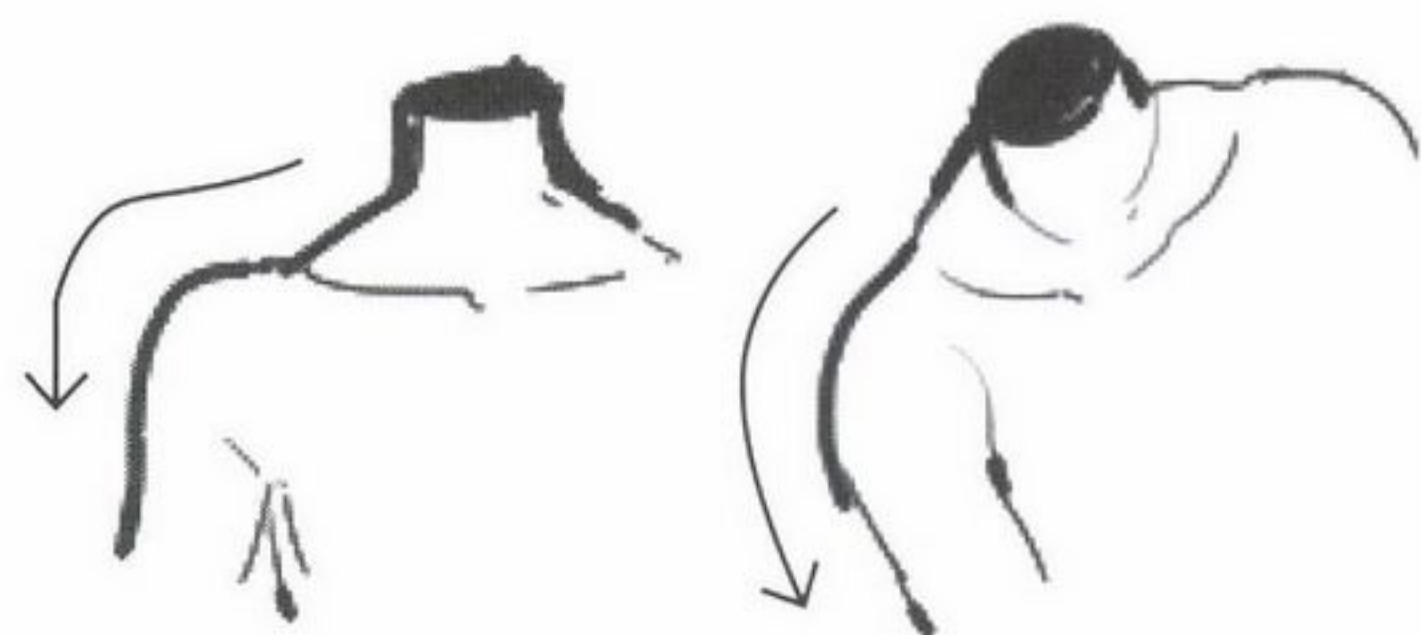


After



자연스러운 움직임이 들어간 포즈 잡기 사례

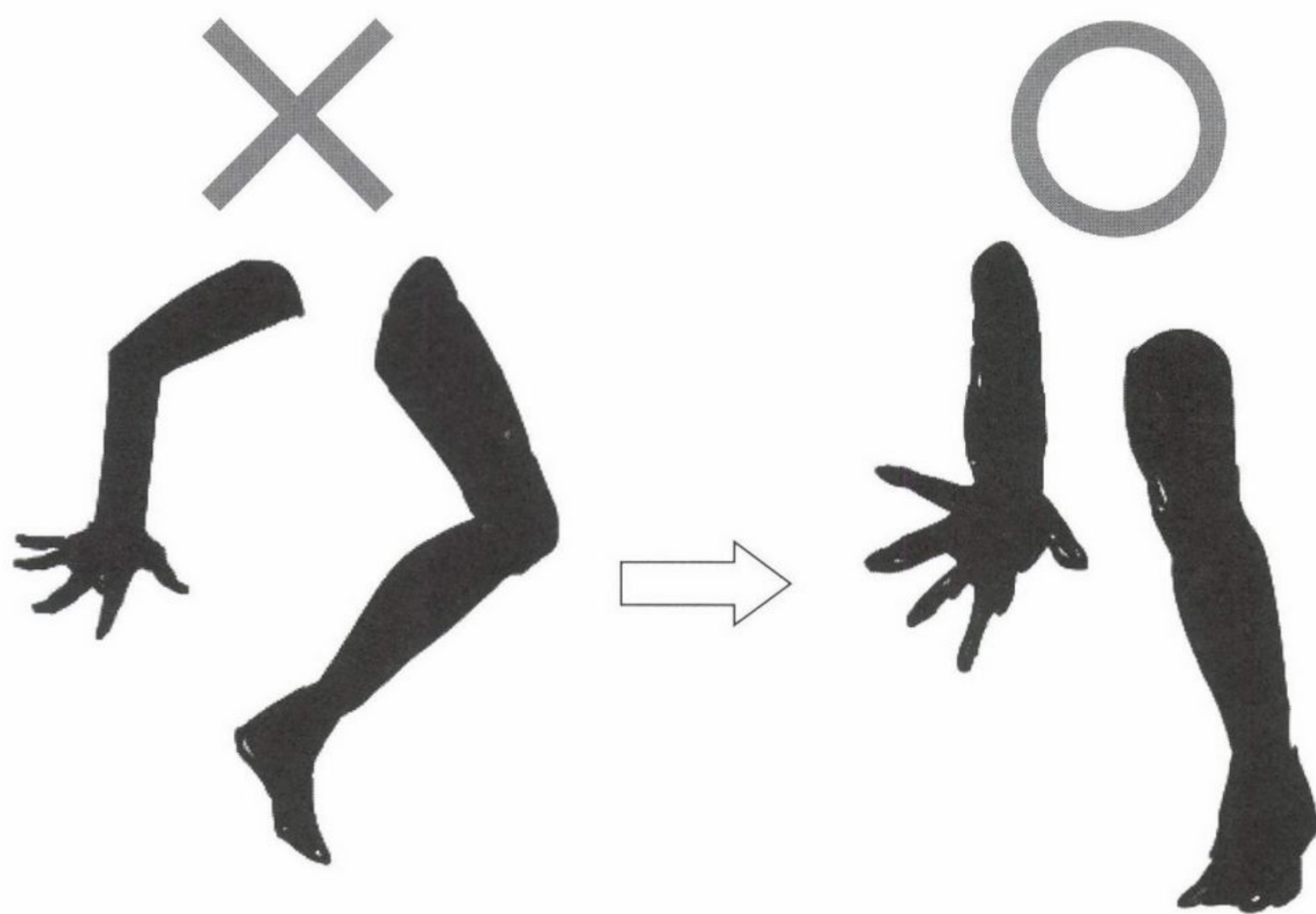
오른쪽 어깨를 확 당기고 있으므로 정면에서 볼 때보다 어깨를 둥그스름하게 그린다.



팔다리를 움직일 때는 원근감을 의식해주면 좋다.

Point

실루엣에 휘둘리지 않도록 주의!!



관절을 의식해서 각지게 그리면 평면적이고 뻣뻣해진다.

각각의 부분마다 관찰하는 각도에 따라서 변형되어 보일 터!

당연하지만 의외로 표현하지 않는 「신체의 원근감」을 깨닫게 되면 대담한 움직임을 파악하기 쉬워지며 극적으로 일러스트 실력이 상승한다! 1장에서 3장까지 이러한 힌트와 요령을 공개. 이 기본적인 원근감 개념을 염두에 두고 책을 읽으면 이해가 한층 더 빨라진다!

차례

대담한 포즈에는 대담하게 빛을 비추어 보자..... 2

색수를 좁혀서 농담으로 칠해보자..... 4

확실한 배색으로 칠해보자..... 8

성격을 드러내는 배색으로 칠해보자..... 12

머리말..... 18

제1장 가장 기본인 서 있는 포즈부터 연습해 보자..... 21

남성의 서 있는 포즈를 패턴으로 그려보자..... 22

남성의 서 있는 포즈를 그리는 방법...평면·수평 위치에서 본 경우..... 24

약 5분 만화 데생...정면·로우 앵글..... 28 / 슈퍼 로우 앵글..... 31

약 5분 만화 데생...정면·하이 앵글..... 34 / 슈퍼 로우 앵글..... 37

약 5분 만화 데생...뒷모습·로우 앵글..... 40 / 슈퍼 로우 앵글..... 43

약 5분 만화 데생...뒷모습·하이 앵글..... 46 / 슈퍼 하이 앵글..... 48

서 있는 포즈의 「서 있는 방식」에 주목해 보자..... 50

제2장 움직임이 있는 포즈와 앵글 변환에 도전해 보자..... 51

서 있는 포즈에 움직임과 표정을 넣어보자..... 52

동일한 포즈를 2방향에서 그려보자..... 60

동일한 포즈를 3방향에서 그려보자..... 64

의자에 앉아 있는 2가지 타입의 포즈를 구분하여 그려보자..... 72

웅크리는 포즈의 앵글 변환에 도전!..... 80

누워 있는 포즈의 앵글 변환에 도전!..... 90

동체로부터 다양한 움직임을 그려보자..... 102

동일한 머리·동체로부터 4가지 포즈를 그려보자..... 104

다양한 「동작」을 그려보자..... 110

신체 라인은 문자를 그리는 감각으로!..... 120

제3장 「움직임」을 대담하게 연출해보자..... 121

신체 이외의 요소도 움직여보자..... 122

「고리」를 이용하여 입체감을 드러내보자..... 130

「원통」을 이용하여 입체감을 드러내보자..... 140

「눈금선」으로 원근감과 뒤틀림을 만들어보자..... 144

원근감이 있는 캐릭터를 그려보자..... 150

자유도 높은 눈금선으로 로우 앵글을 그려보자..... 154

자유도 높은 눈금선으로 하이 앵글을 그려보자..... 158

원근감과 비틀림으로 대담한 움직임을 복습해보자..... 160

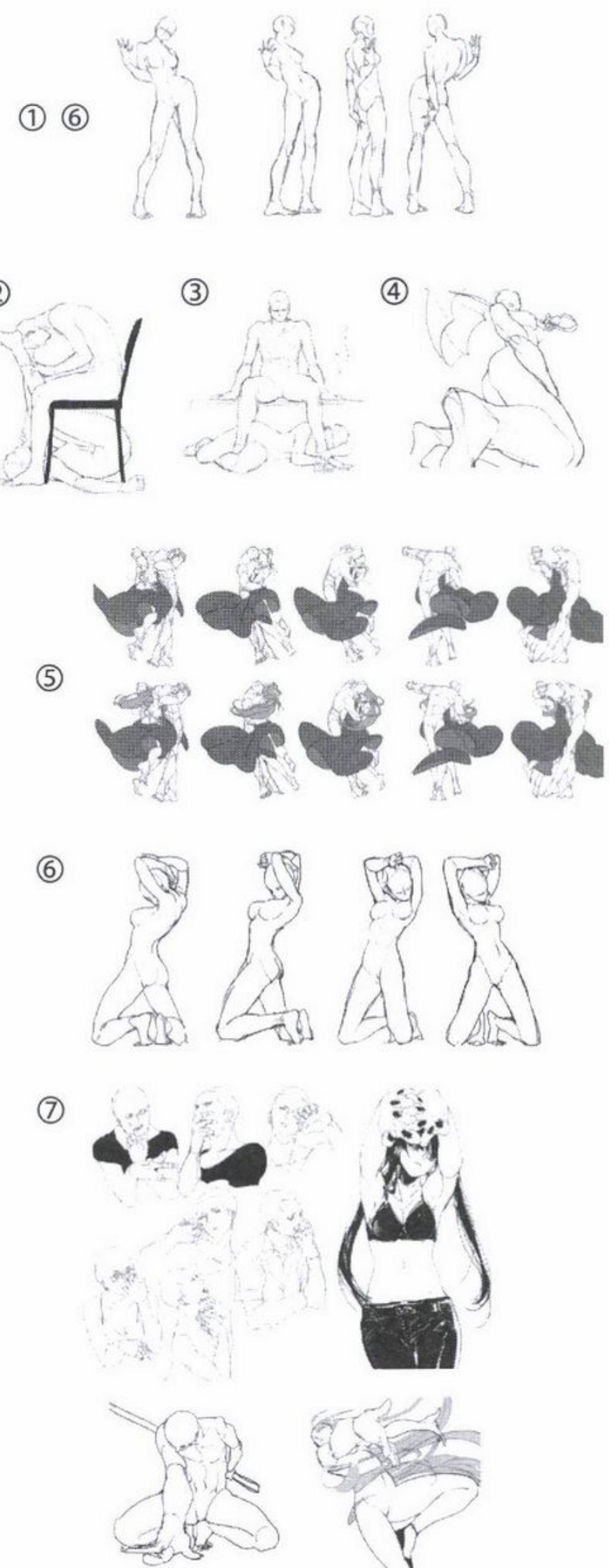
손짓으로 스토리성을 높여보자..... 164

후기..... 166

★트레이스 가능

(이미 WEB에 트레이스 소재로 공개된 그림이며 트레이스해서 그린 작품을 상업적으로 이용하는 것도 OK입니다만 그림을 그대로 2차 배포하는 것은 금지합니다. 어디까지나 작품을 만들 때의 베이스로만 사용해 주십시오.)

①59p아래	전방위 공략
②72p	응용 사례 의자에 갇혀 있는 컷
③73p	응용 사례 아킬레스건을 물고 있는 컷
④120p위	우산을 쓰고 있는 여성 소체
⑤127p아래	2사람의 댄스 장면
⑥129p	전부
⑦165p	전부



*이 책에 수록되어 있는 일러스트는 샤프와 종이를 이용하여 손으로 그린 것과 컴퓨터상으로 그린 것이 있습니다. 그래픽 소프트웨어는 페인트 툴 SAI를 사용하고 있지만, CLIP STUDIO PAINT PRO 등 그 외에 만화 소프트웨어에서도 동일한 작업이 가능합니다.

*이 책에 게재되어 있는 일러스트를 「트레이스」해서 발표하는 것은 금지합니다. 이미 트레이스 소재로서 공개된 것에 관해서는 상기의 주의 사항을 잘 읽어주시기 바랍니다. pixiv에 투고된 작품에 관해서는 사이트에 올라와 있는 공지를 확인해 주십시오. 이 책에 게재되어 있는 일러스트 작품에 관한 저작권은 저자인 에비모에게 귀속되어 있습니다.

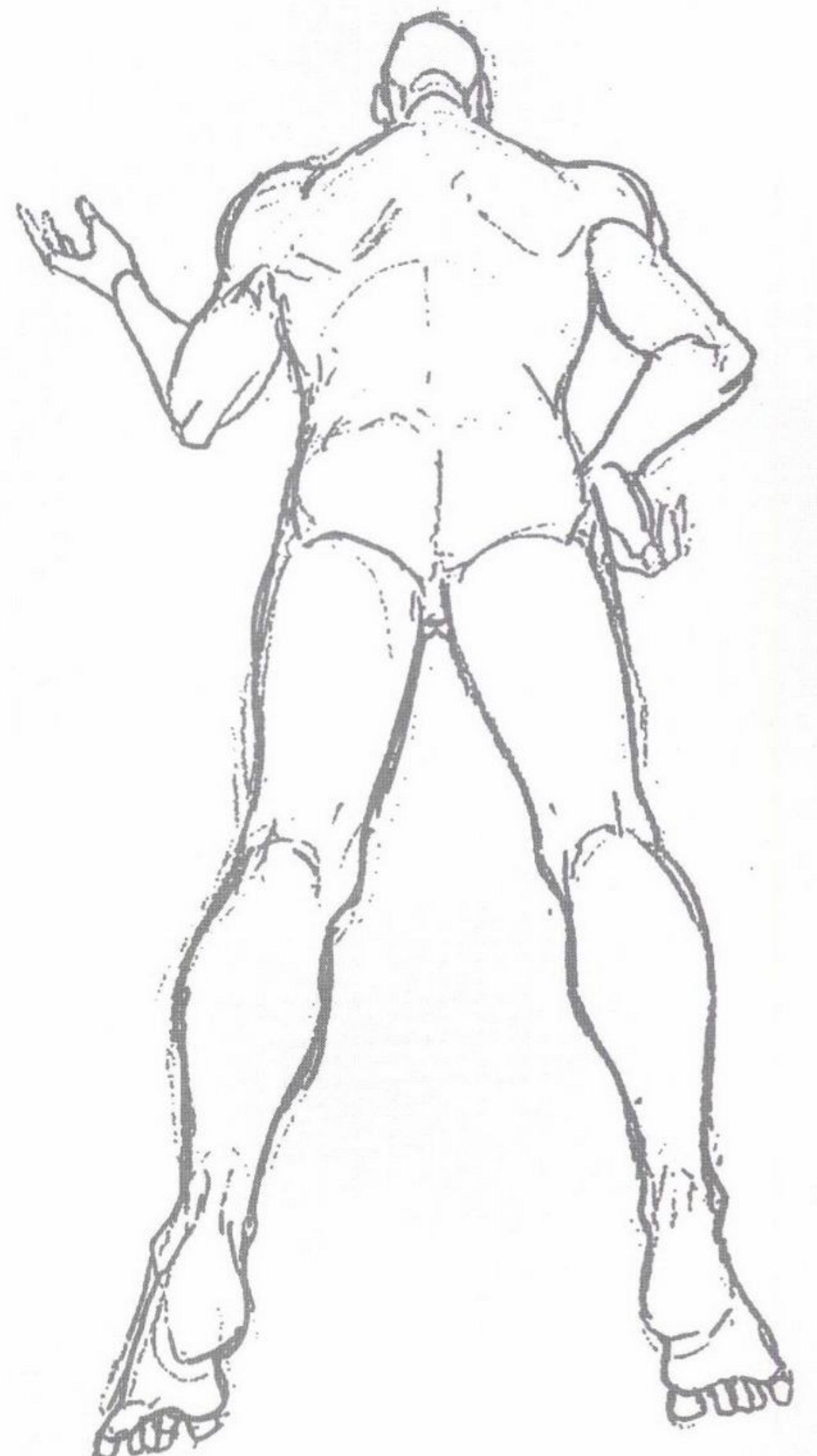


제 1 장

가장 기본인 서 있는 포즈부터 연습해 보자

다양한 움직임이 있는 포즈의 기본은 「서 있다」고 하는 일상의 동작에 있습니다. 잘 관찰해 보면 사실 서 있는 포즈는 정지해 있는 것이 아니라 여기저기 근육을 구사하여 밸런스를 잡아주면서 움직이고 있음을 알 수 있습니다. 처음에는 지면에 발을 대고 「힘차게 서 있는」 포즈부터 연습해 봅시다.

서 있는 포즈의 정면과 뒷모습은 약 5분 만화 데생으로 마스터 할 수 있습니다. 수평 위치에서 로우 앵글·하이 앵글까지 철저하게 해설하도록 하겠습니다.

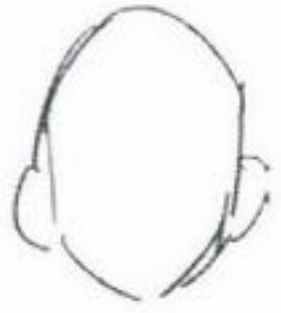


남성의 서 있는 포즈를 패턴으로 그려보자

우선 기본이 되는 남성의 서 있는 포즈를 패턴화해서 그리고, 몸의 모양과 라인을 당기는 방법을 체험 해봅시다.

①머리

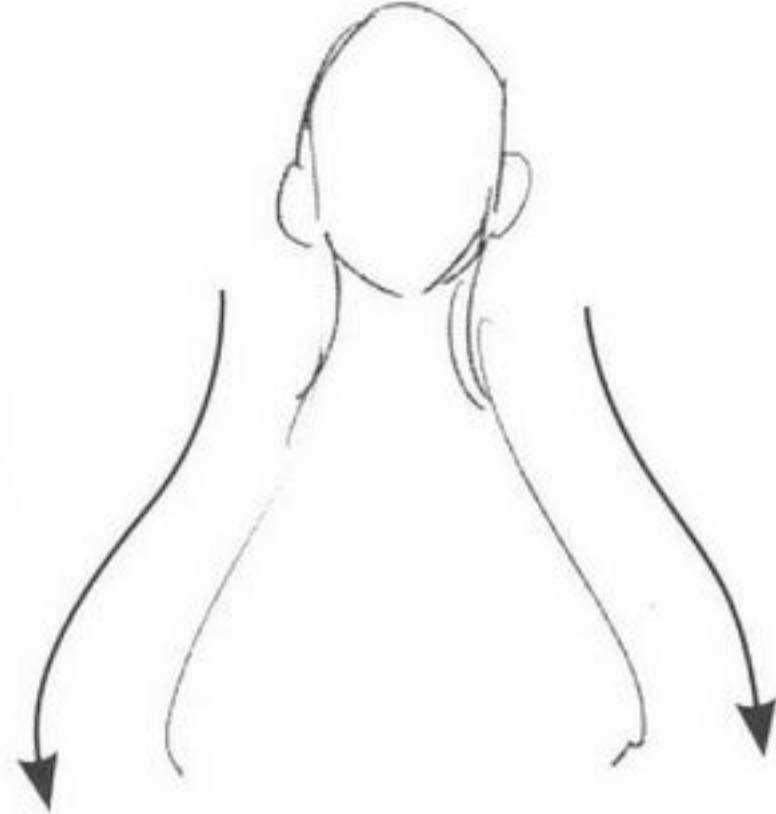
다른 부분을 강조하는 포즈가 아닌 경우에는 머리부터 그리는 것이 기본.



★ 이는 저자의 방식이므로 아무 곳이나 먼저 그려도 물론 OK.

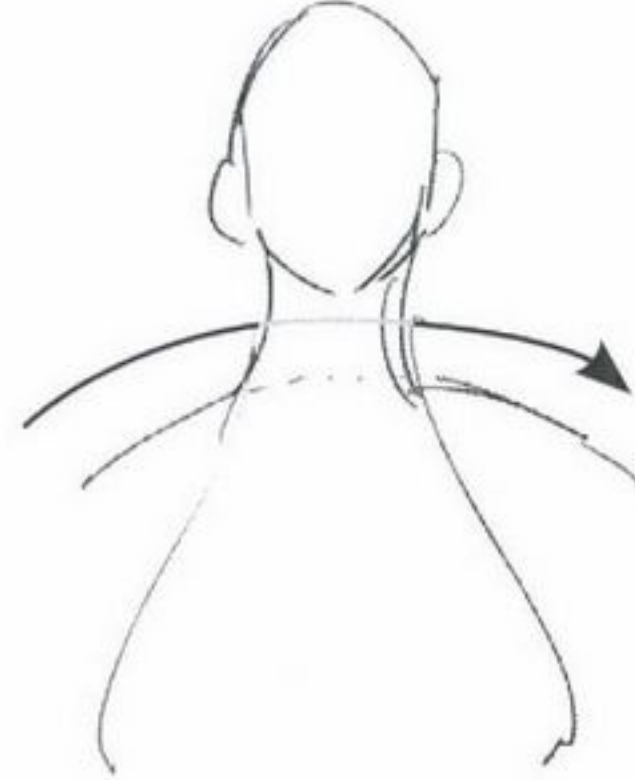
②목~가슴

목과 어깨 주변은 움직임이 뻣뻣해지기 십상이므로 상반신으로 이어지는 매끄러운 라인으로 흐름을 만든다.



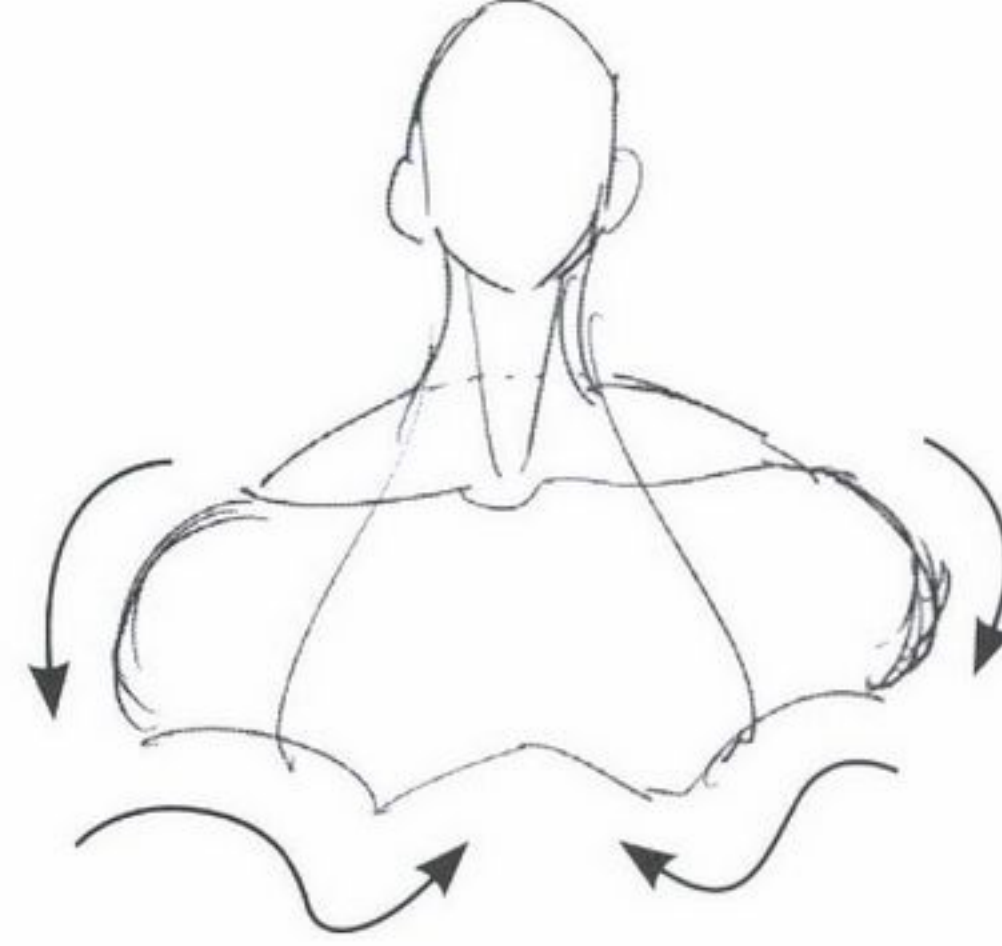
③어깨

목 뒤에 이어지도록 부풀어 오른 부분을 그린다.



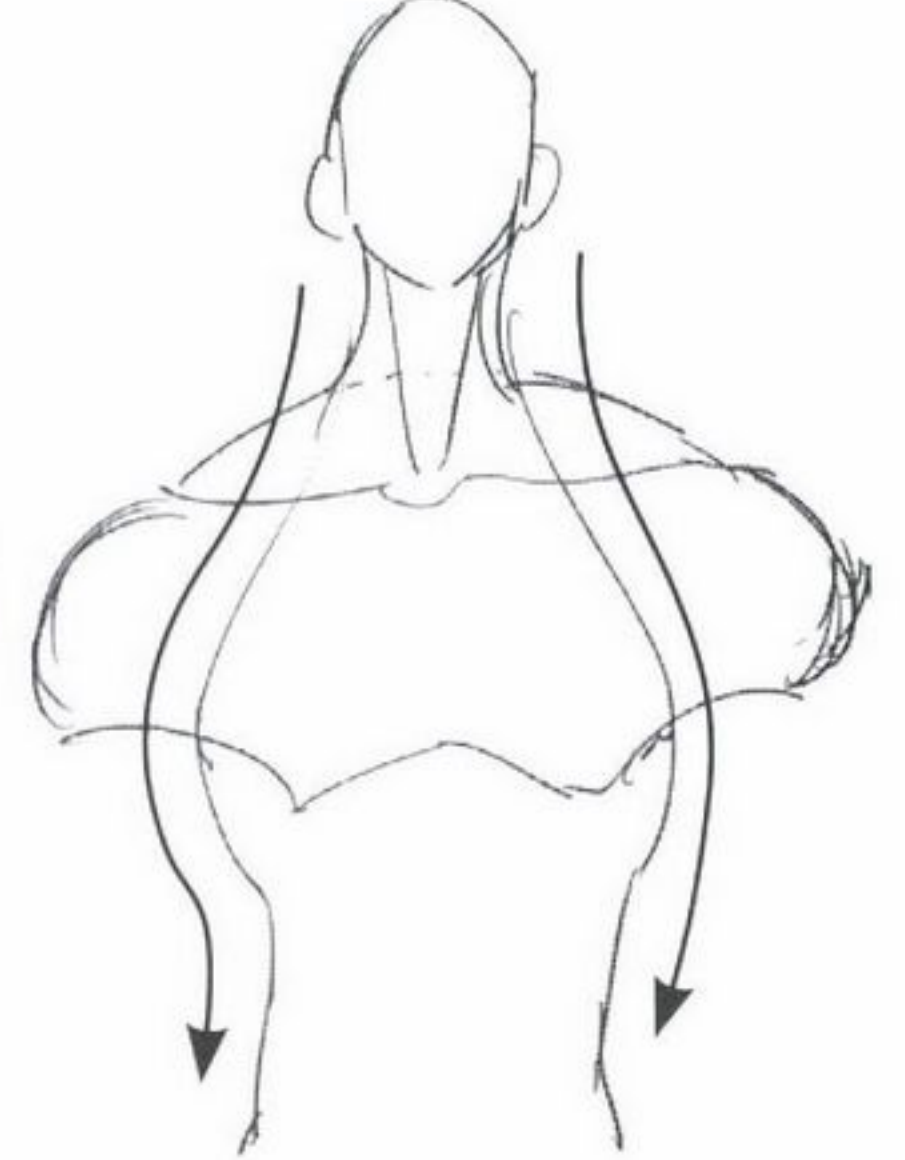
④어깨~가슴

쇄골과 목덜미를 추가하여 쇄골에 연결하듯이 어깨를 둥그스름하게 그리고 거기서부터 흉근 아래 라인으로 이어준다.



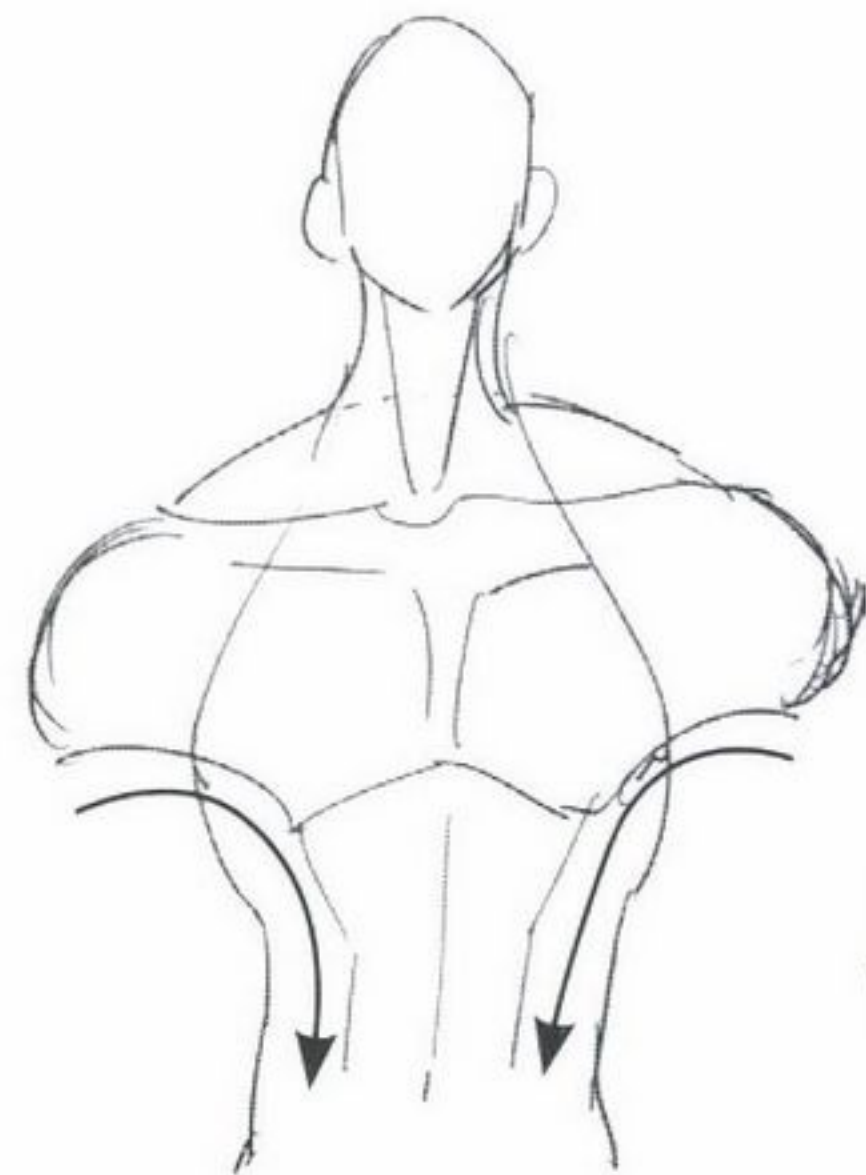
⑤동체

처음에 그린 목~가슴 라인을 그대로 동체에 이어준다.



⑥복근

앞에서 그린 ④흉근의 아래 라인으로부터 연장하듯이 복근을 그려준다(근육질인 경우 옆으로도 갈라준다).



⑦팔과 다리

두 개의 팔과 허벅지는 약간 부풀어있는 느낌으로 확실하게(체격에 따라서 조정한다).



팔과 다리가 자라났다!

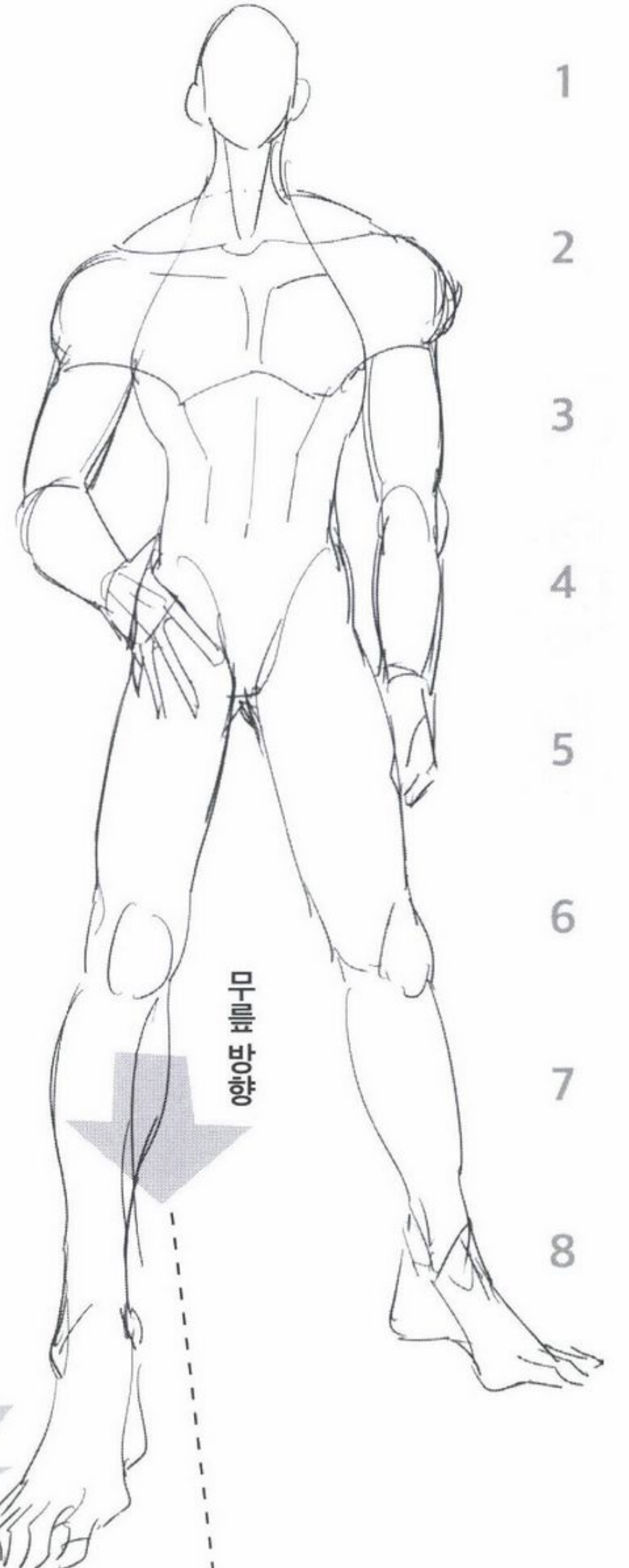
⑧속·팔과 다리

손목과 손, 발목까지 꼭 조여 주듯이 그려준다.



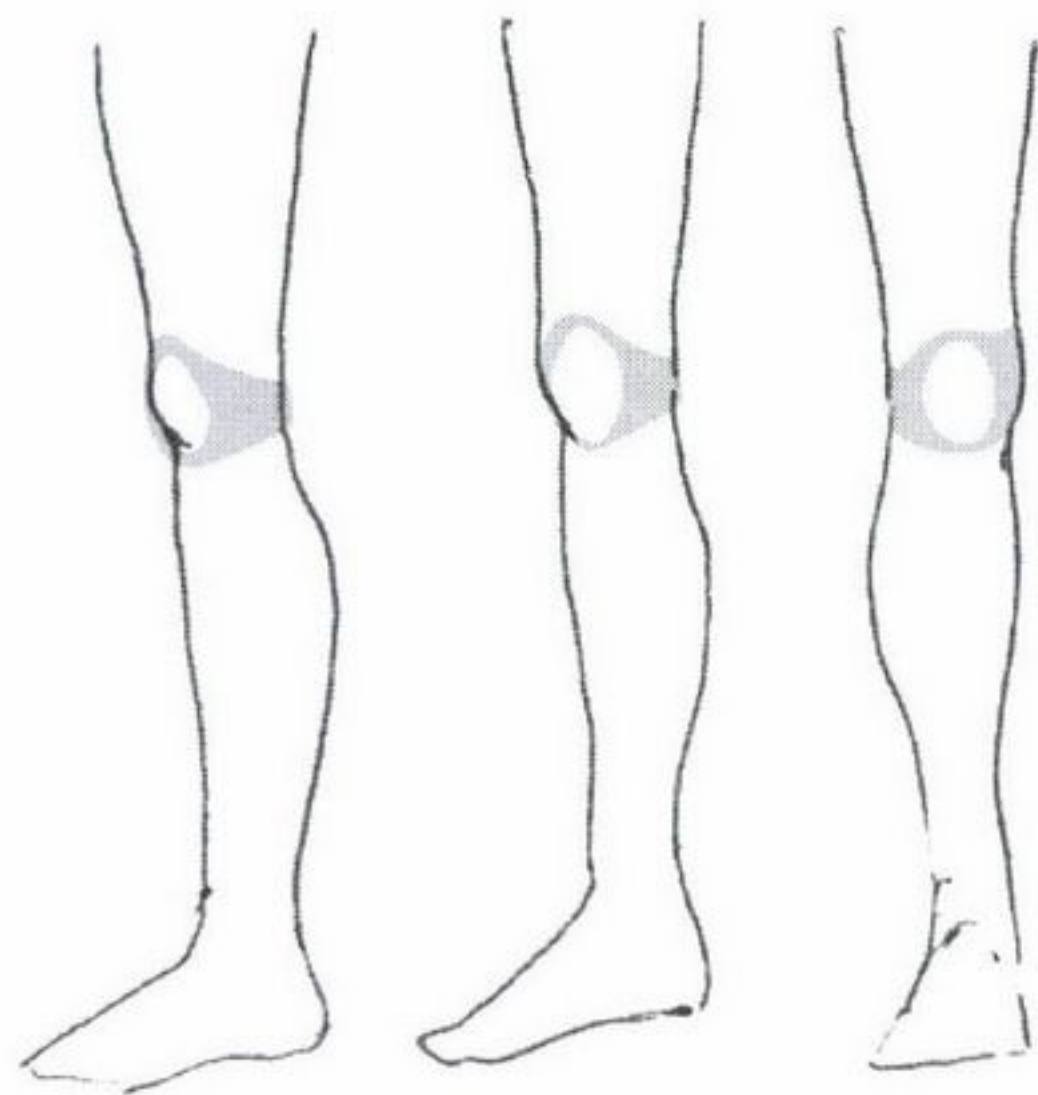
⑨발

발끝은 무릎과 동일한 방향을 원칙으로 하지만 의외로 각각 다른 방향으로 향하여도 괜찮다. 이번에는 약 8등신으로 그려 보았다.



1
2
3
4
5
6
7
8

팔꿈치와 무릎에 보호대를 차고 있는 듯한 감각으로 둥그스름하게 그린다. 특히 무릎은 이 둥그스름함에 따라서 다리의 방향과 벌어지는 정도가 변하므로 확실하게 파악해 둔다.



발끝 방향

신체의 흐름을 보여주는 라인을 찾는다

자연스러운 포즈를 재빠르게 그리기 위해서는 연결되어 있는 신체 라인을 찾는 것이 포인트입니다.

★ 이 라인은 저자가 그린 신체에서 찾을 수 있는 라인 사례. 그 외에도 부분끼리 연동되서 생겨나는 라인은 잔뜩 있다.

(a) 팔→가슴→복근 라인



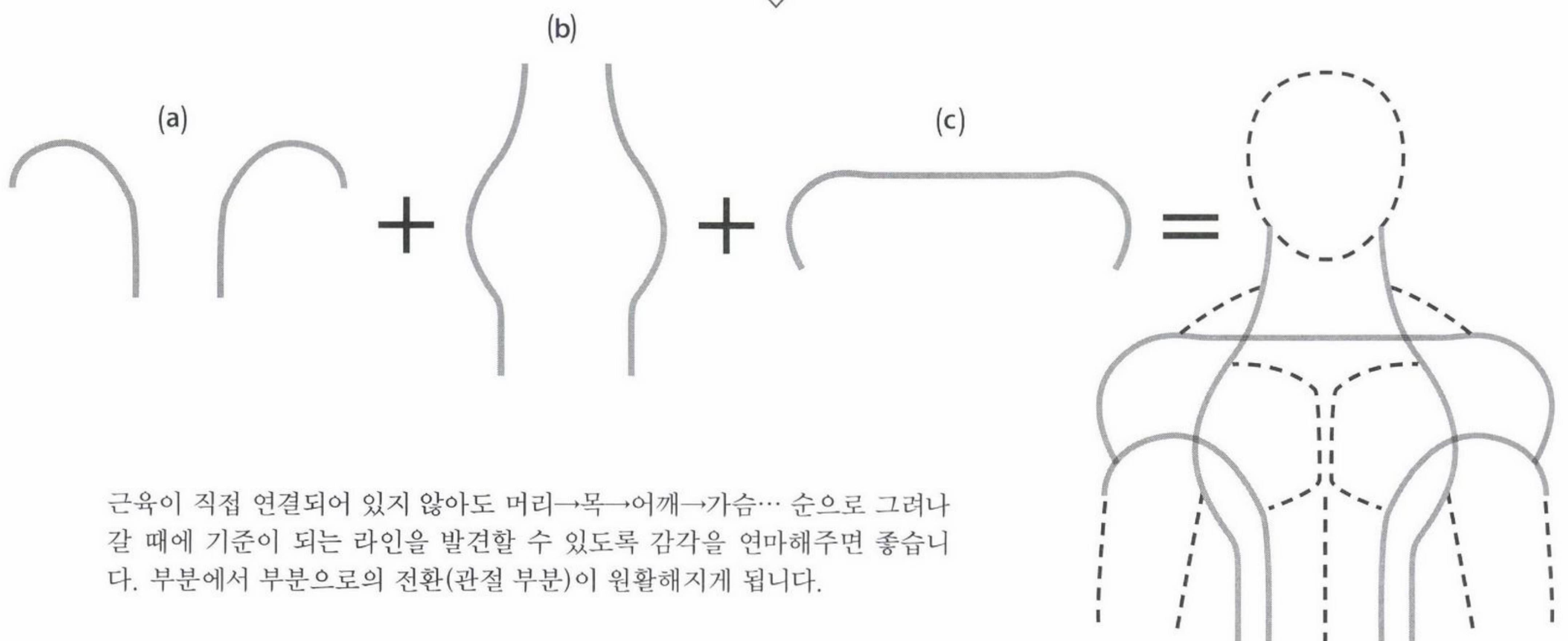
(b) 목→가슴→옆구리 라인



(c) 어깨→쇄골 라인



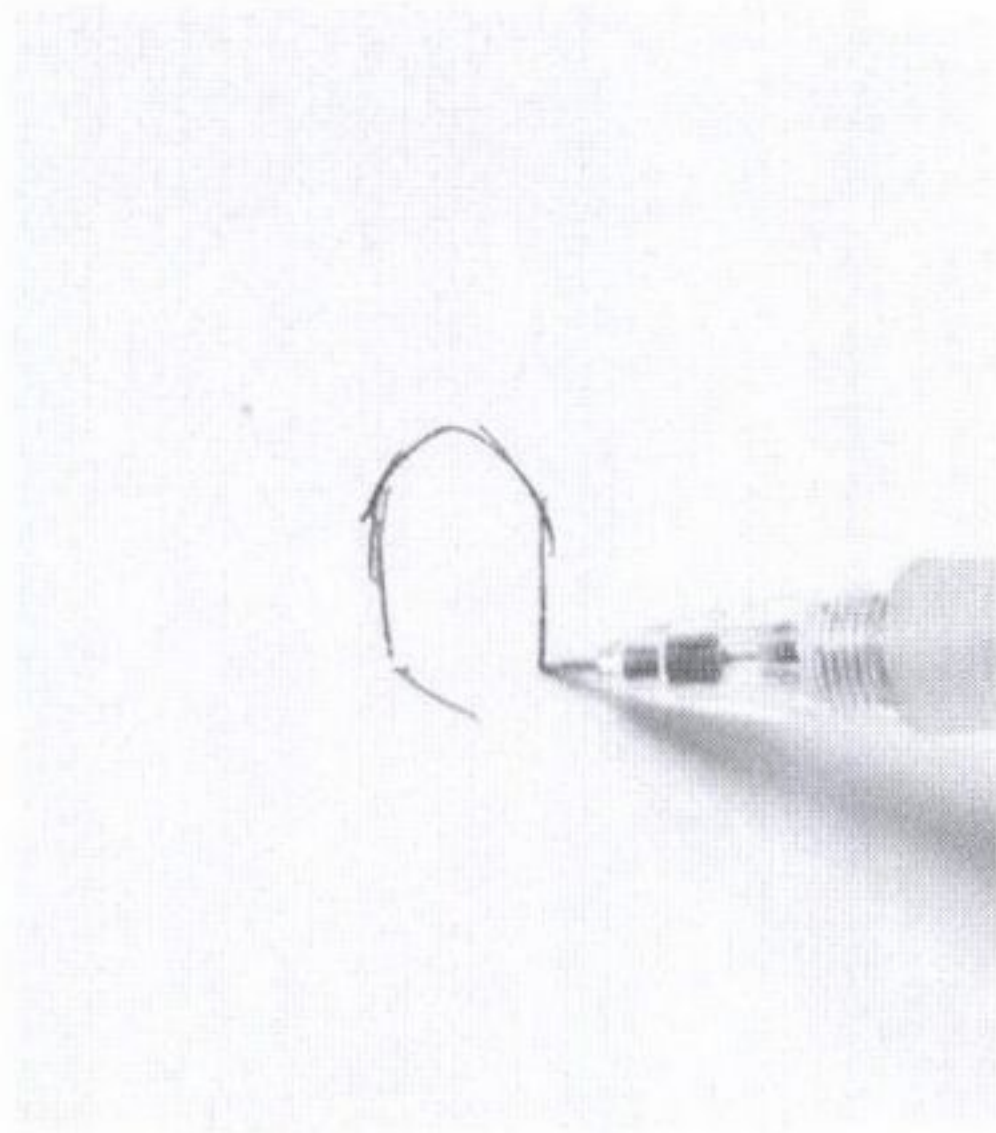
3개의 라인을 겹쳐보면 신체 형태의 흐름이 보이게 된다.



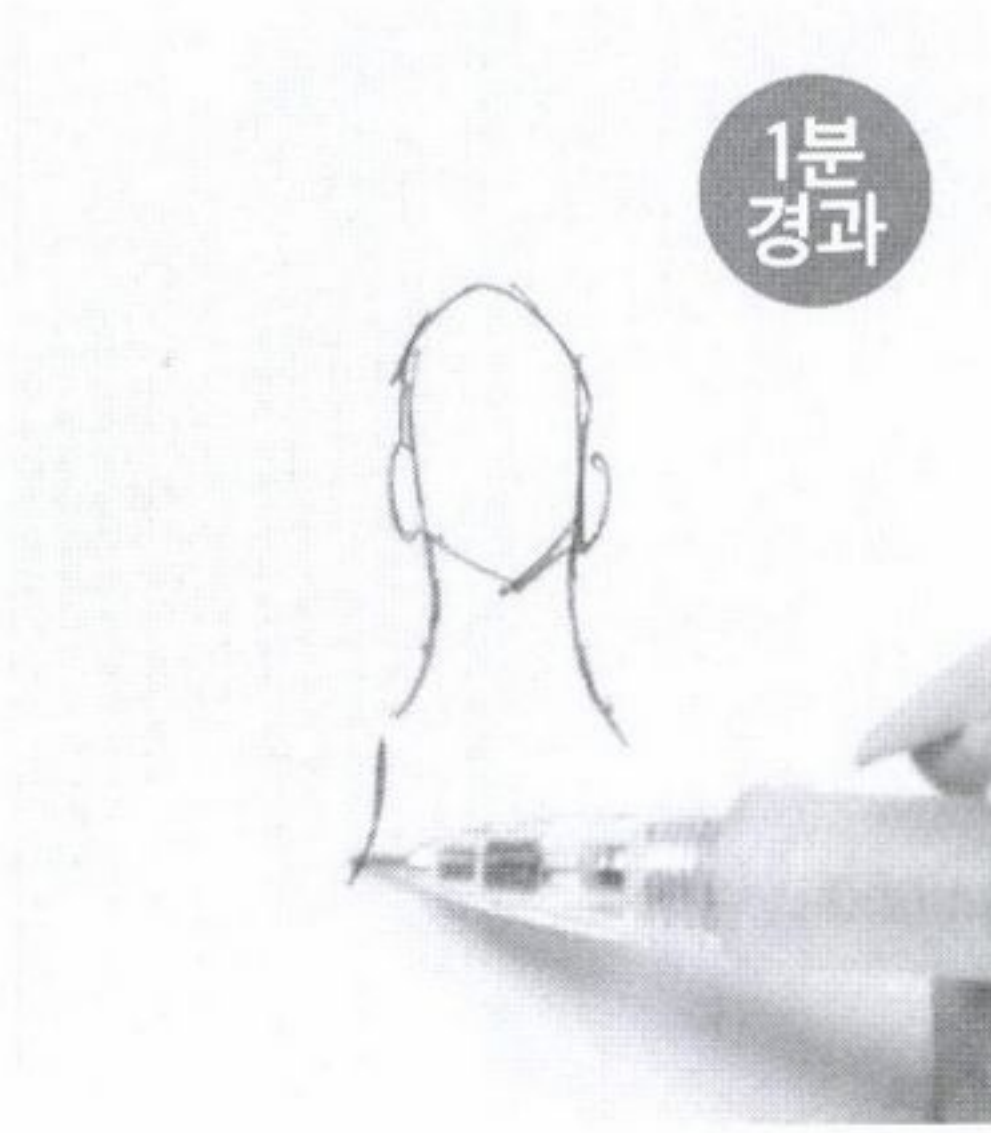
근육이 직접 연결되어 있지 않아도 머리→목→어깨→가슴... 순으로 그려나갈 때에 기준이 되는 라인을 발견할 수 있도록 감각을 연마해주면 좋습니다. 부분에서 부분으로의 전환(관절 부분)이 원활해지게 됩니다.

다음 페이지부터 실제로 그려보자!

남성의 서 있는 포즈를 그리는 방법.....평면·수평 위치에서 본 경우

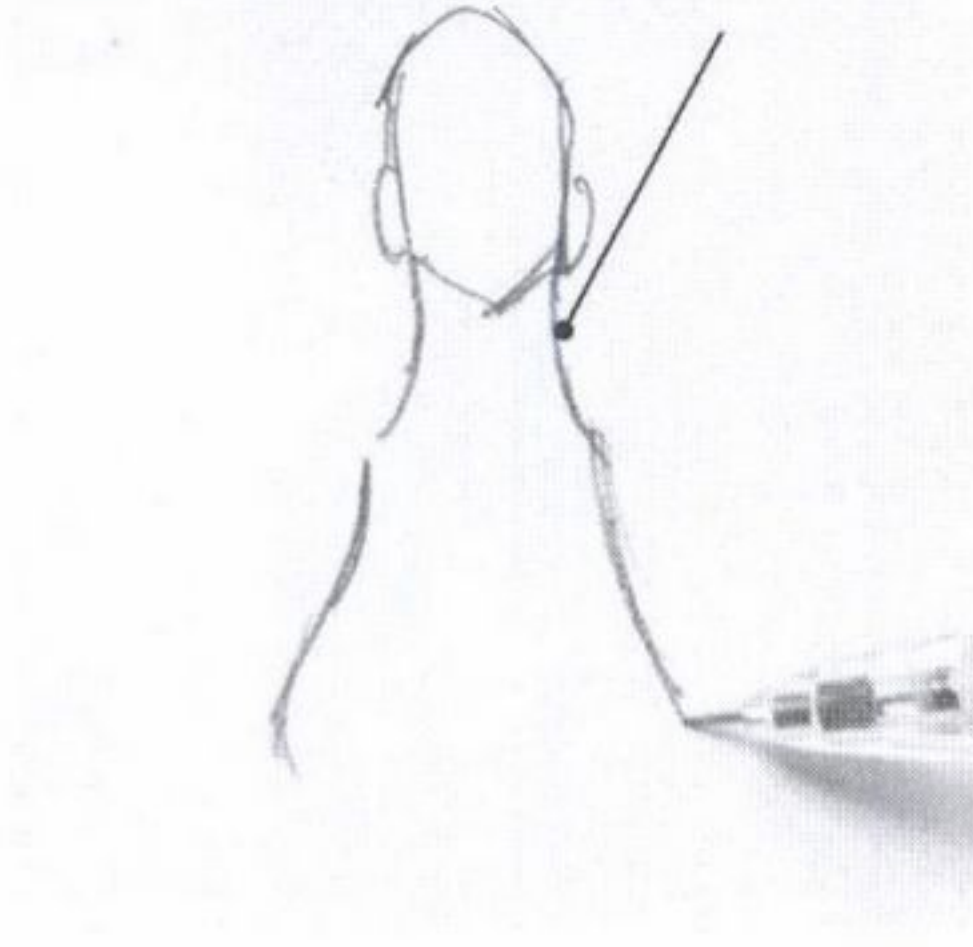


1 우선은 머리. 심플하게 서 있는 포즈이므로 위에서부터 순서대로 그린다. 시선의 높이는 캐릭터의 허리 높이 정도.

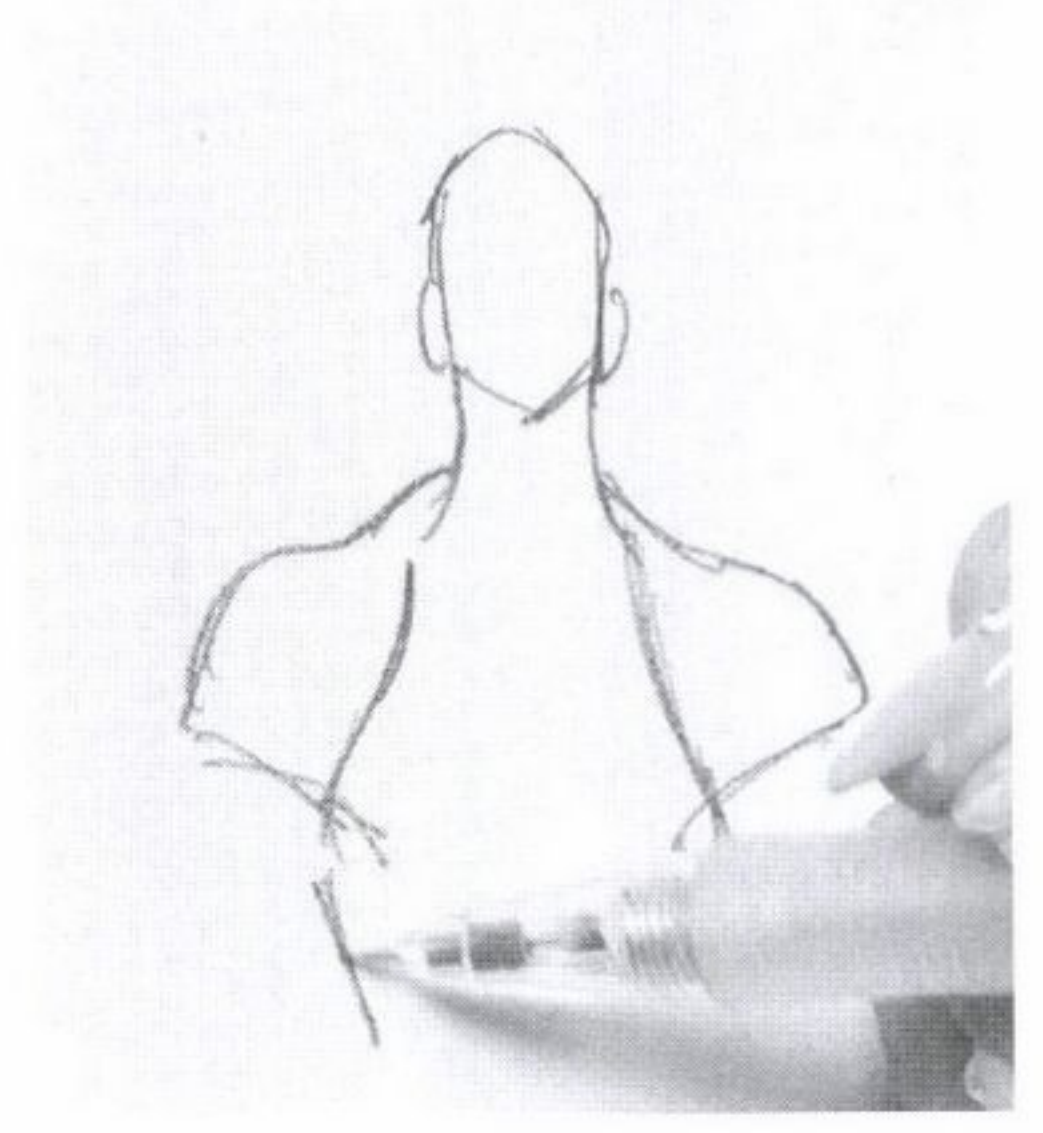


2 머리 밑에 있는 목의 폭은 체격에 따라서 변한다. 근육질 남성은 얼굴 폭에 맞춰서 목을 그려주면 멋지게 보인다.

목에서부터 그대로 흉근으로 이어지는 것 같은 라인을 그린다.

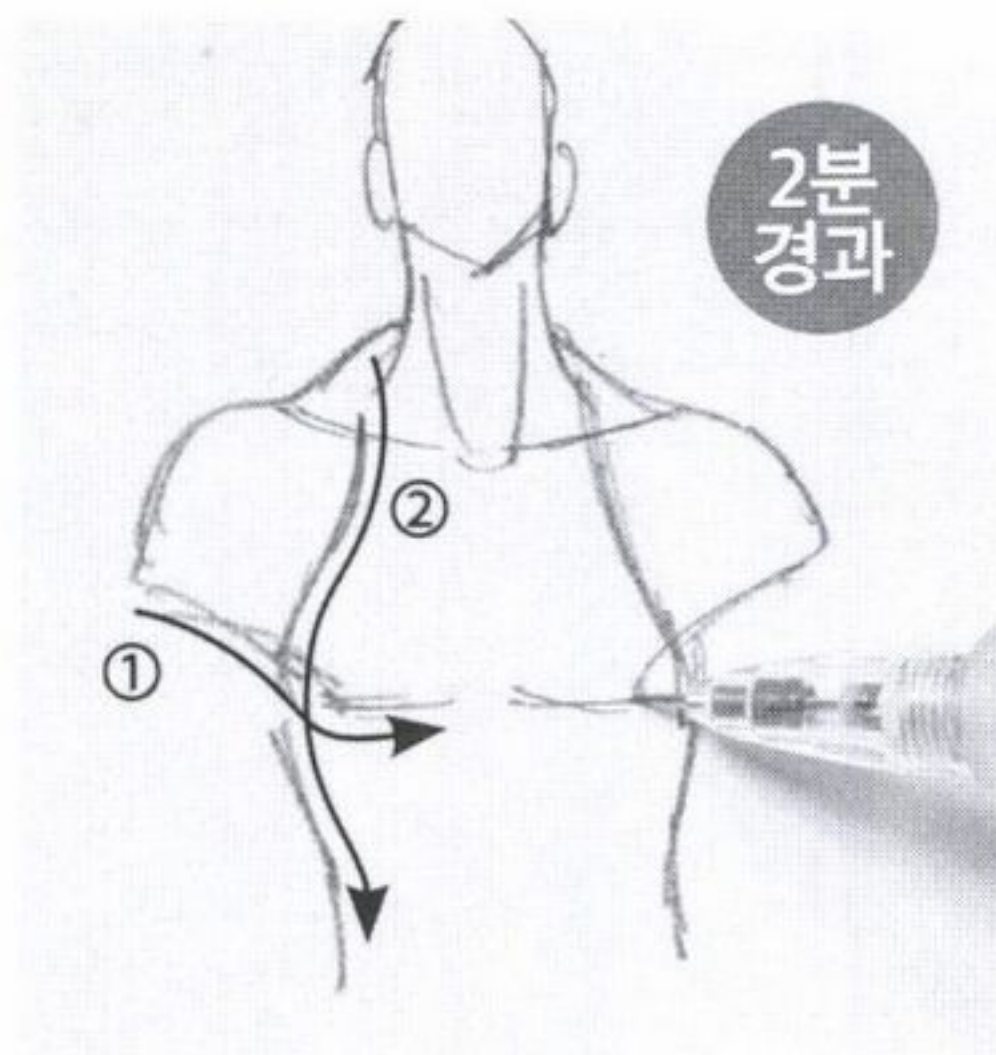


3 근육과 뼈의 위치를 그냥 암기만 하는게 아니라 각 부분 끼리 이어지는 신체의 흐름이 끊어지지 않도록 그린다.

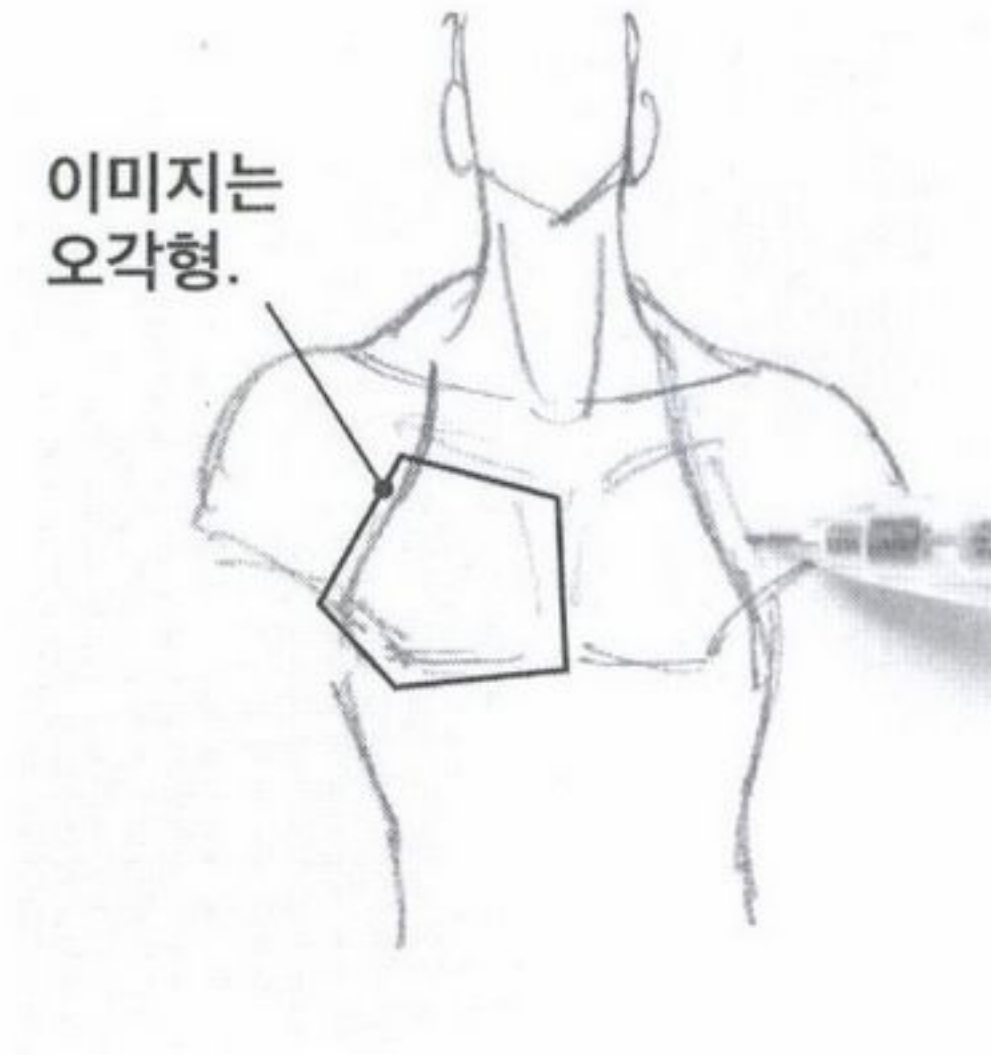


4 조금 전에 그린 목에서 흉근까지 이어지는 라인의 들어간 부분에 끼워 넣어주듯이 어깨를 그린다.

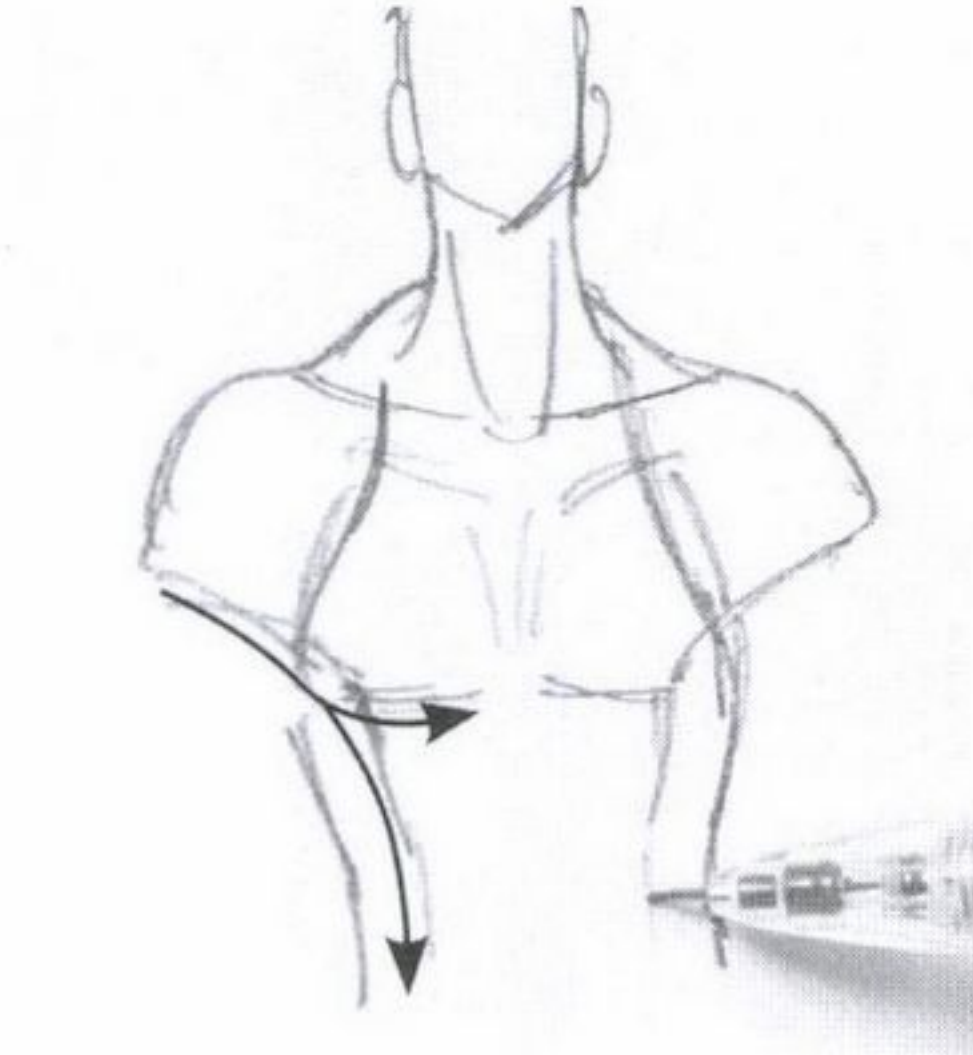
신체의 흐름을 보여주는 라인을 이어준다!



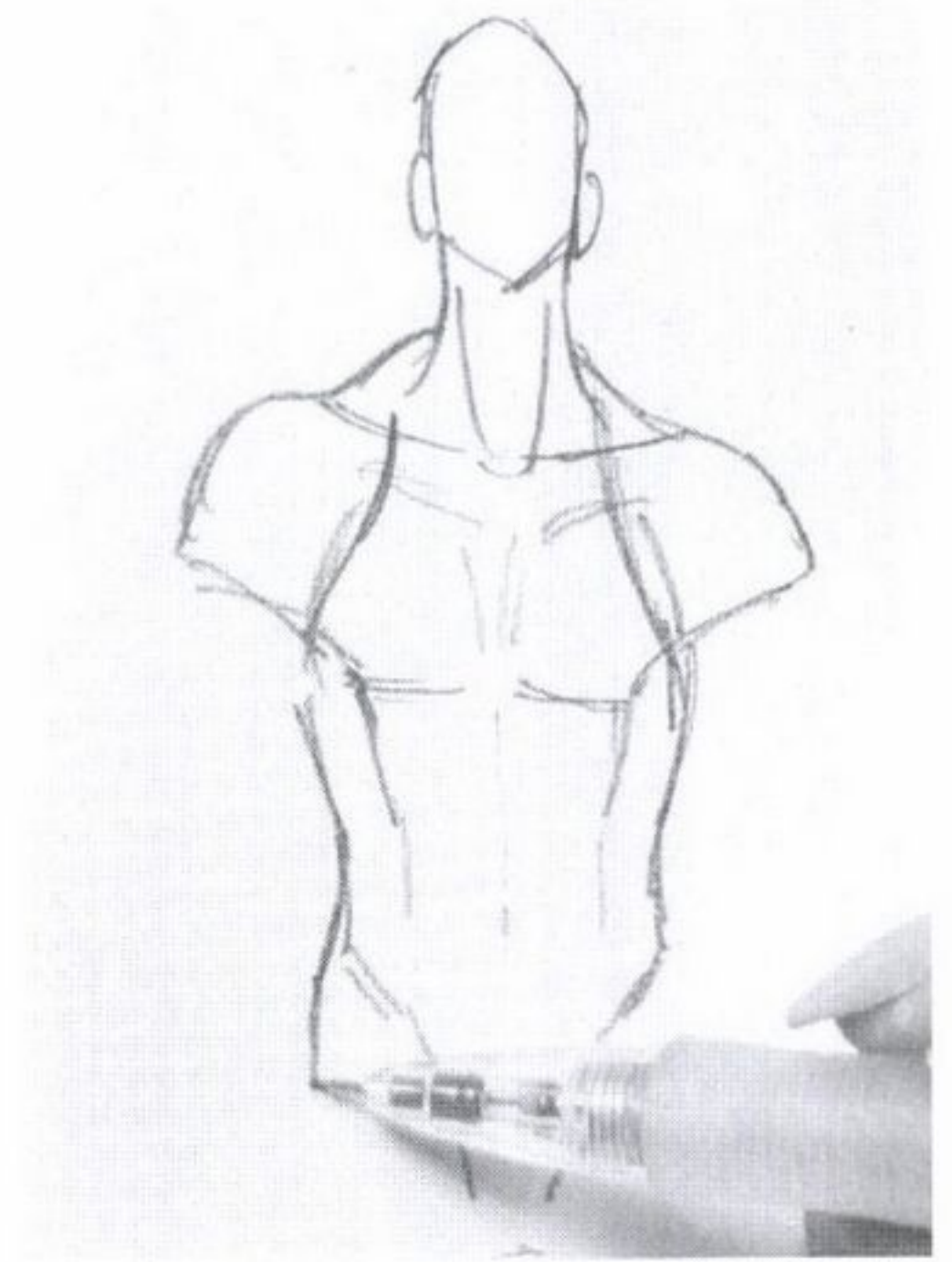
5 ①어깨와 두 개의 팔을 구분해주는 선을 그대로 그어서 흉근에 이어준다. ②마찬가지로 동체도 연결하는 흐름으로 그린다.



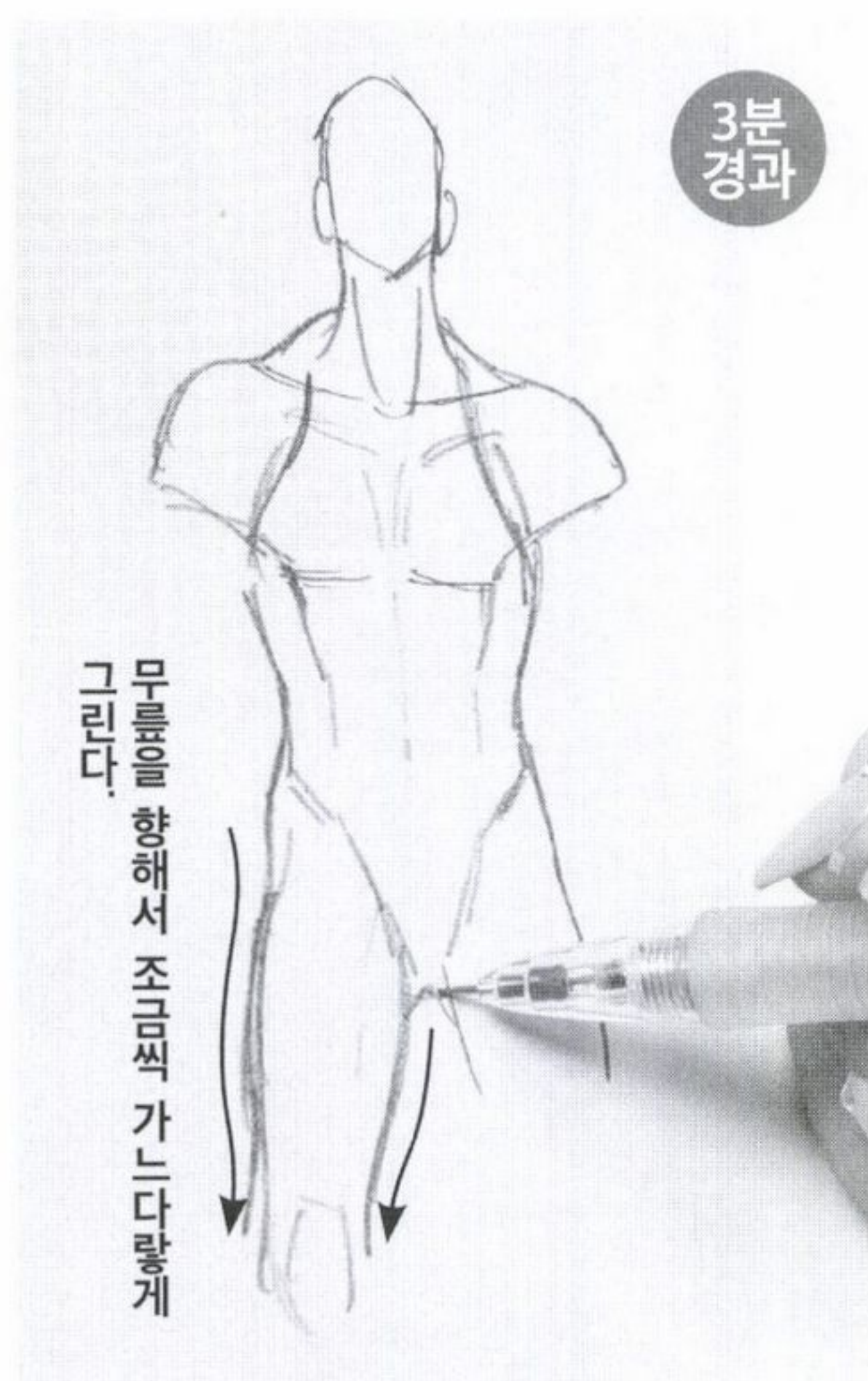
6 먼저 어깨와 목에서 뺀 나온 선을 흉근에 이어주면 밸런스가 좋은 형태의 흉근을 쉽게 그릴 수 있다.



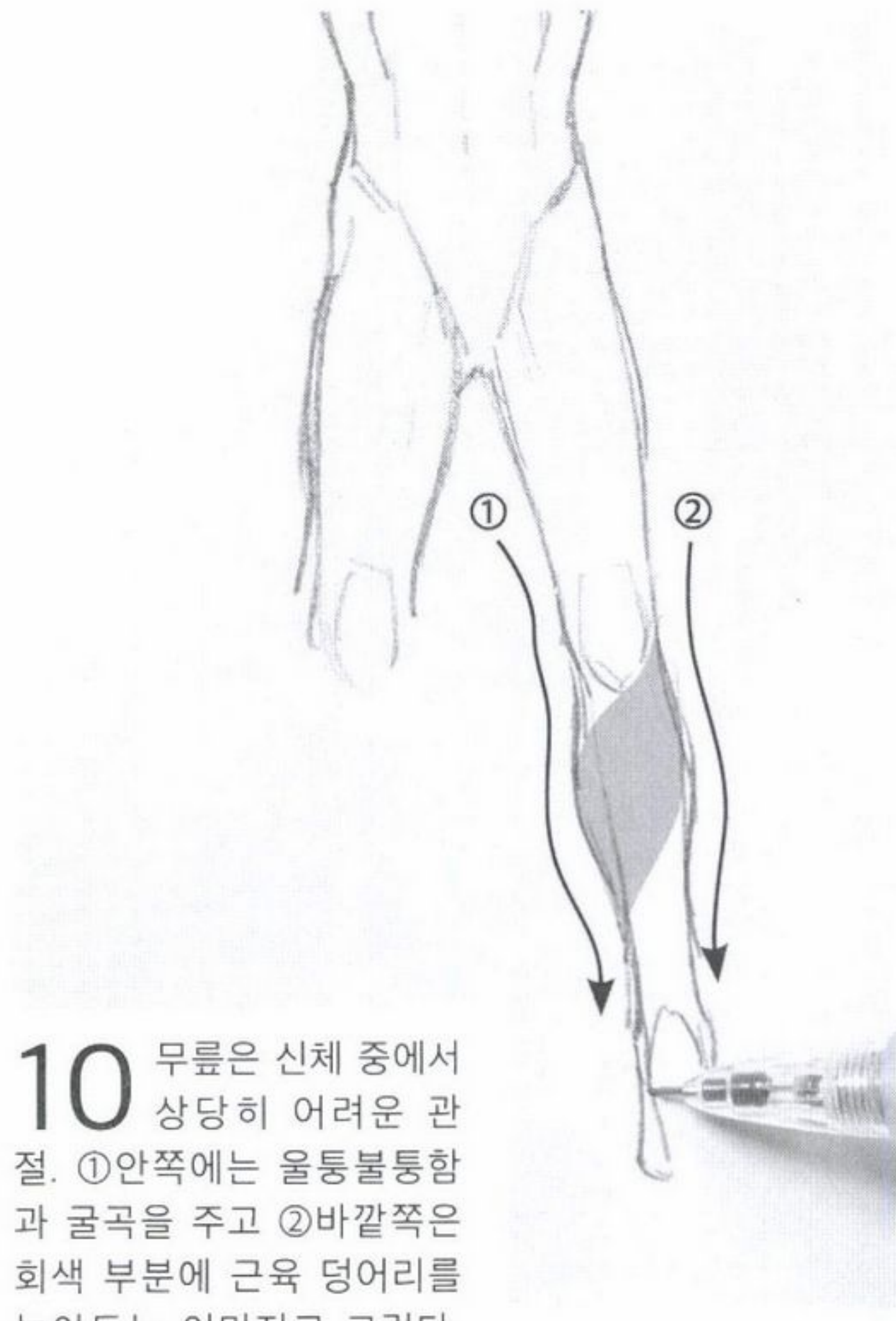
7 방금 전에 그린 어깨로부터 흉근까지 이어주는 선을 이번에는 복근 바깥라인이 되도록 여러 갈래로 나누어준다.



8 동체에서부터 그대로 다리 작업에 착수한다. 동체와 다리의 비율은 그다지 신경 쓰지 말고 자신이 좋아하는 밸런스로 그려주면 된다.



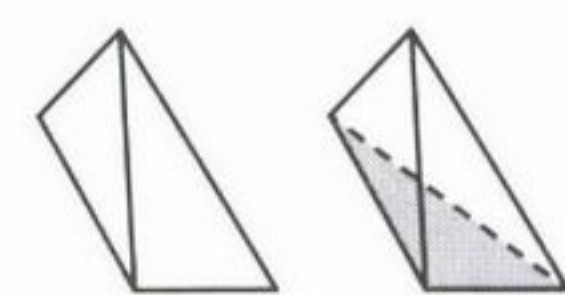
9 엉덩이가 옆으로 부풀어 오르지 않도록 주의하면서 허벅지가 탄력이 생기도록 매끈하게 곡선을 그어준다.



10 무릎은 신체 중에서 상당히 어려운 관절. ①안쪽에는 울퉁불퉁함과 굴곡을 주고 ②바깥쪽은 회색 부분에 근육 덩어리를 놓아두는 이미지로 그린다. 발목은 가늘게 파악 조이도록 그려주면 장딴지와 완급이 생겨서 탄탄하고 아름다운 다리가 된다(11의 다리 설명으로 이어진다).

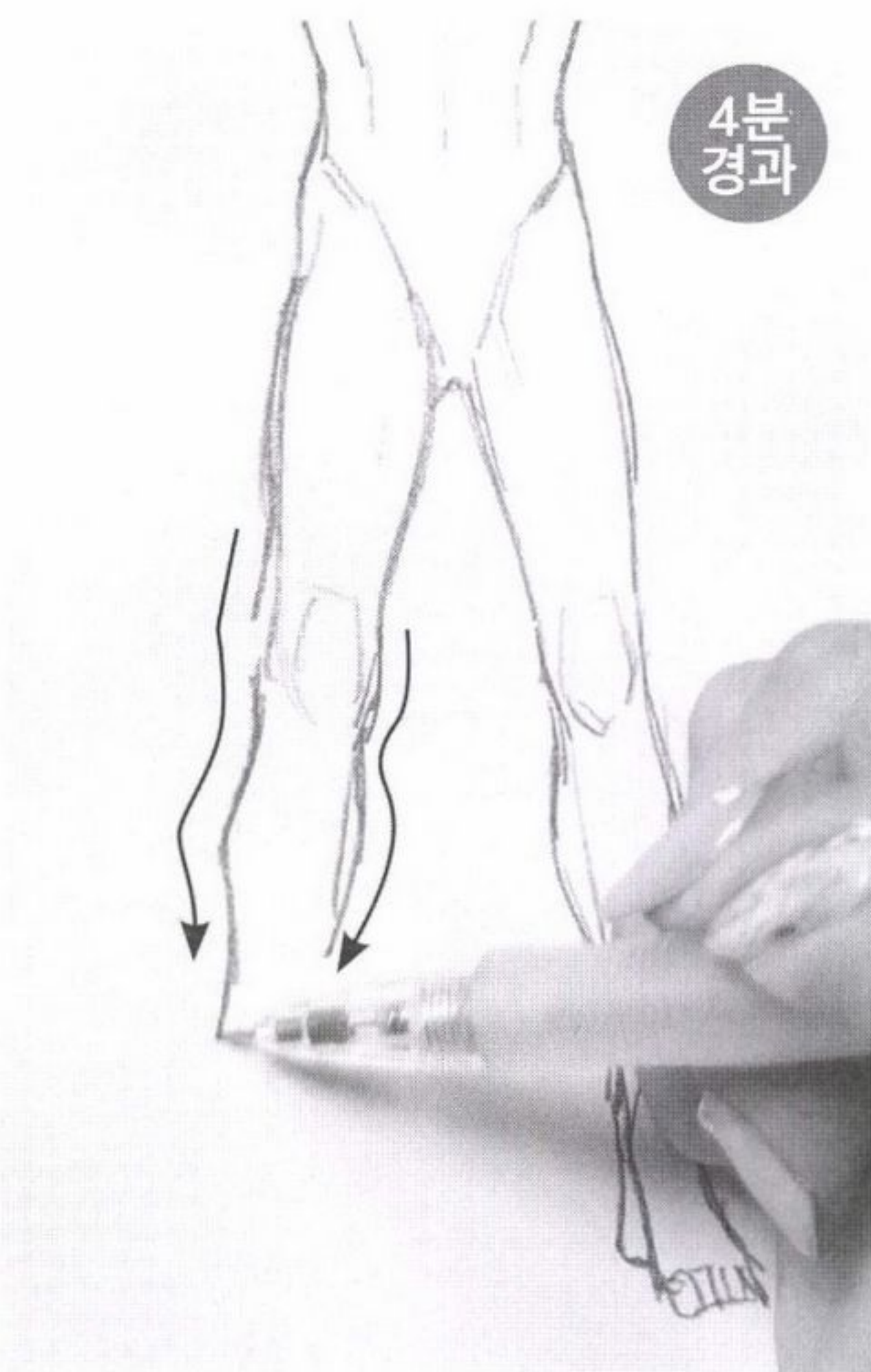


11 굴곡은 단순히 아웃라인의 형태가 아니라 정강이와 그 뒤에 보이는 장딴지 근육이 된다.

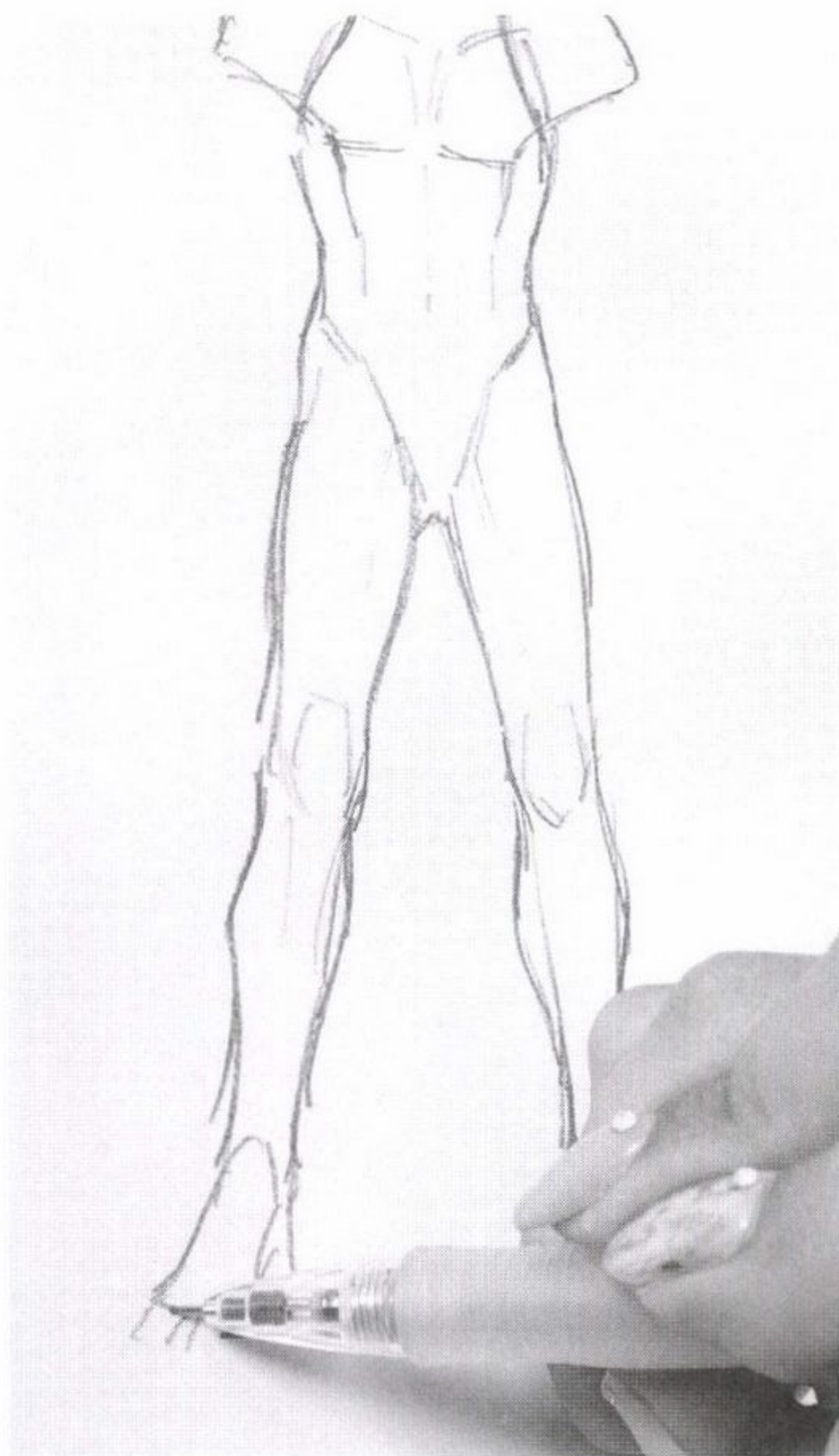


발은 삼각뿔 형태로 이미지. 새끼 발가락 보다 엄지발가락 쪽의 발등이 높아진다.

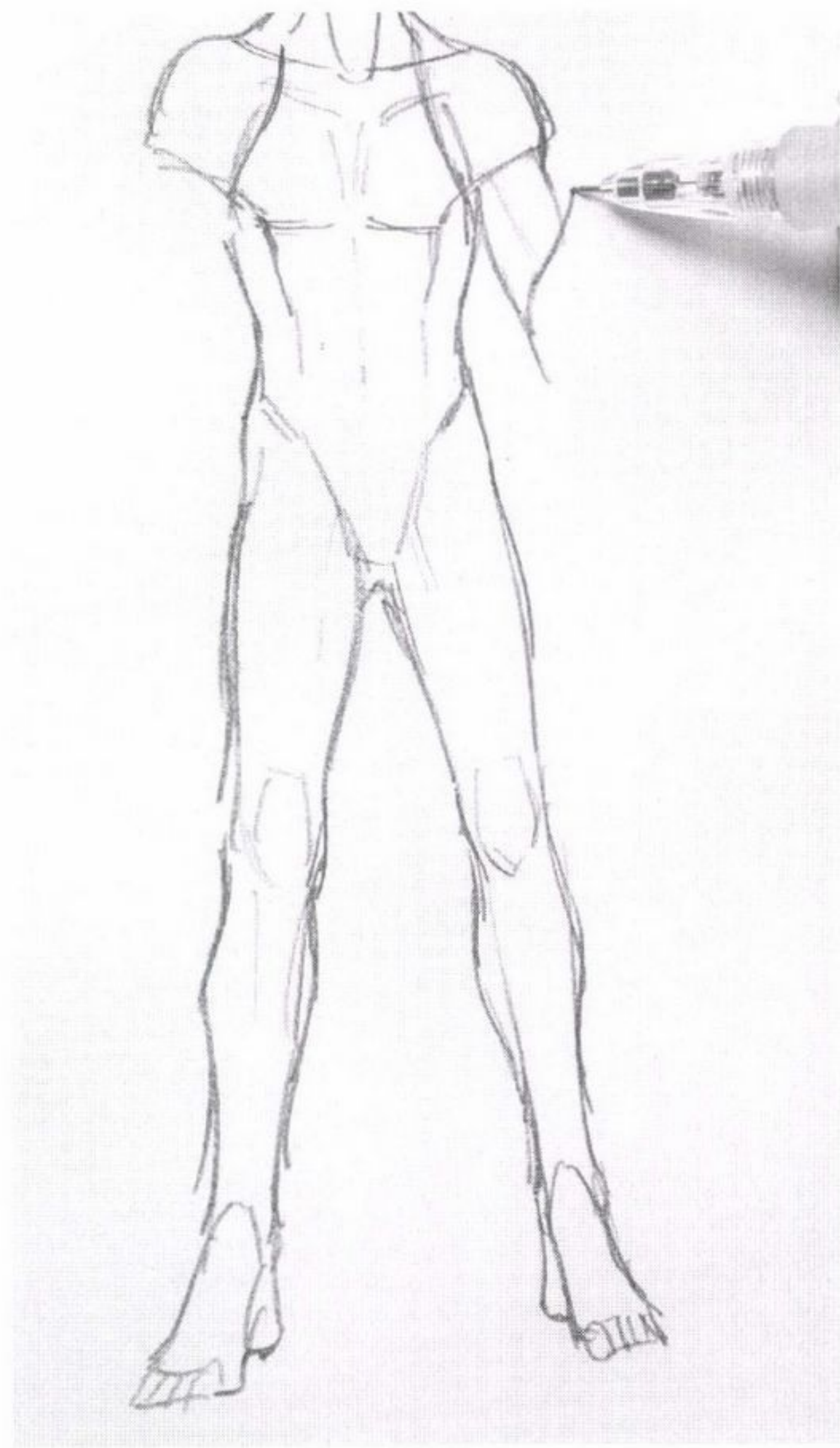
완급을 줘서 그리기 시작한다



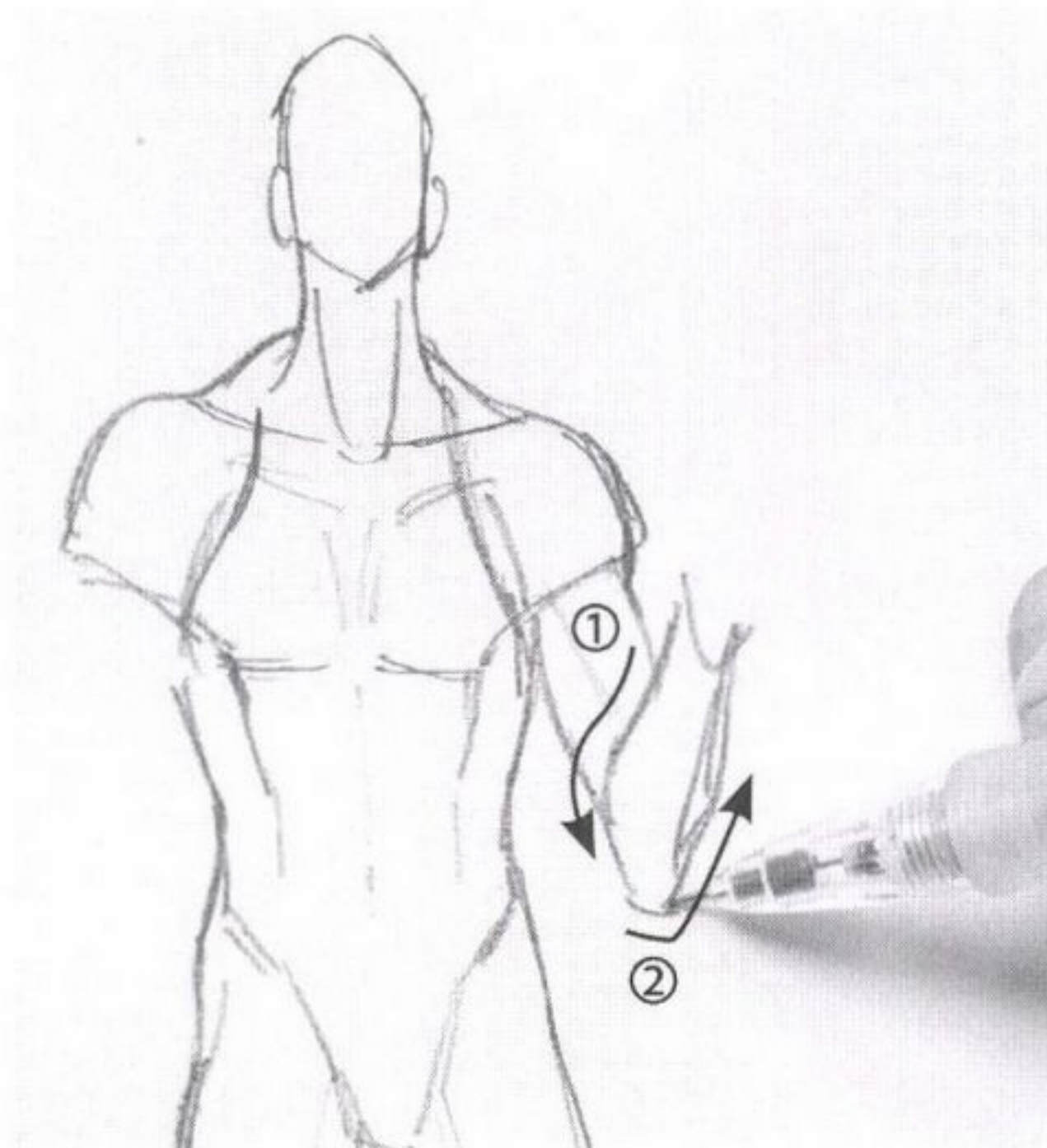
12 왼쪽 다리와 마찬가지로 굴곡을 의식해서 그리지...만 매끈하게! 라고 말 했는데 바깥쪽이 꽤나 울퉁불퉁 해졌다. 일단 이대로 그리자. 그 이유는 나중에...



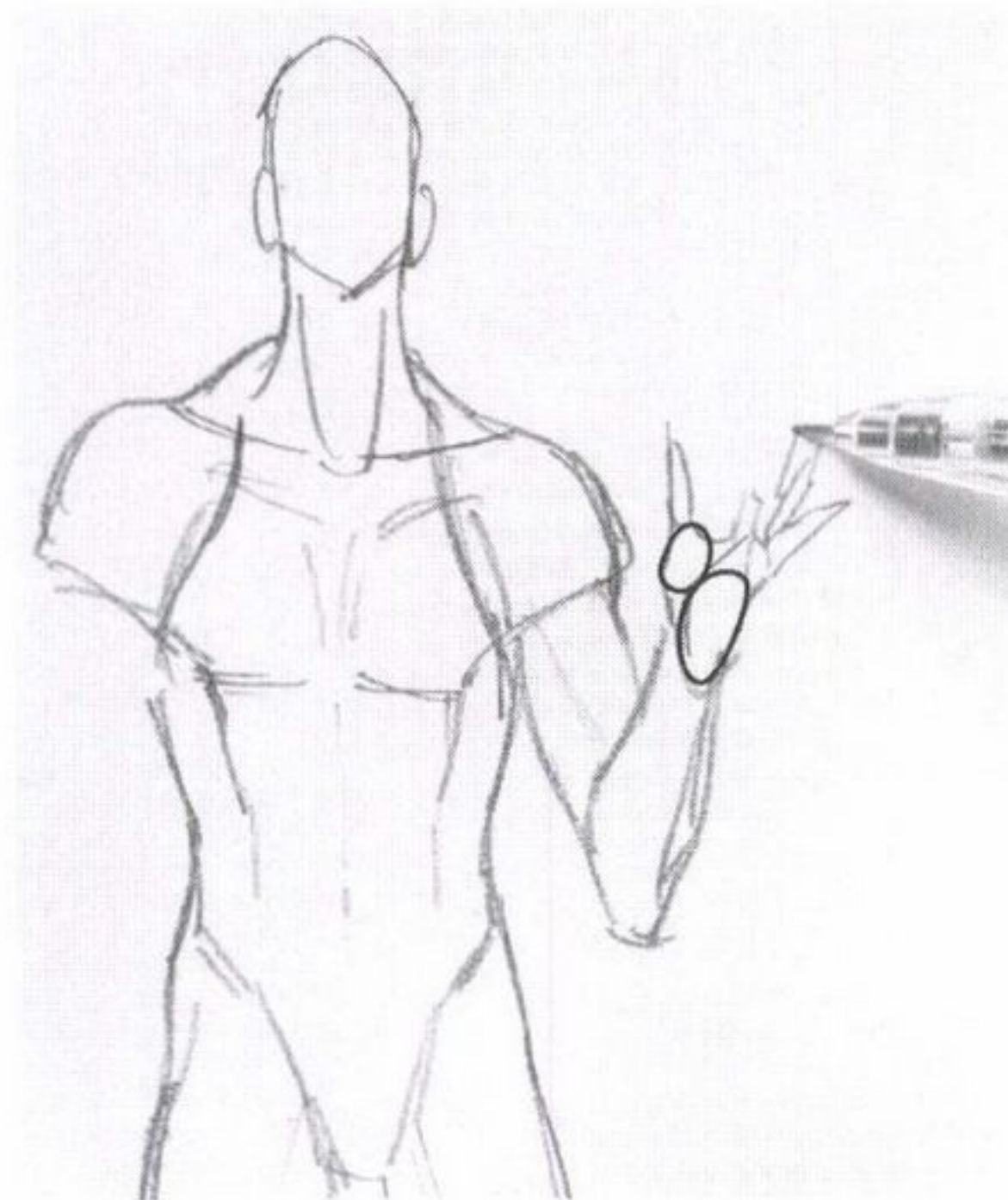
13 왼발과 마찬가지로 삼각뿔을 이미지해서 그린다. 좌우 대칭은 그리 신경 쓰지 않아도 OK.



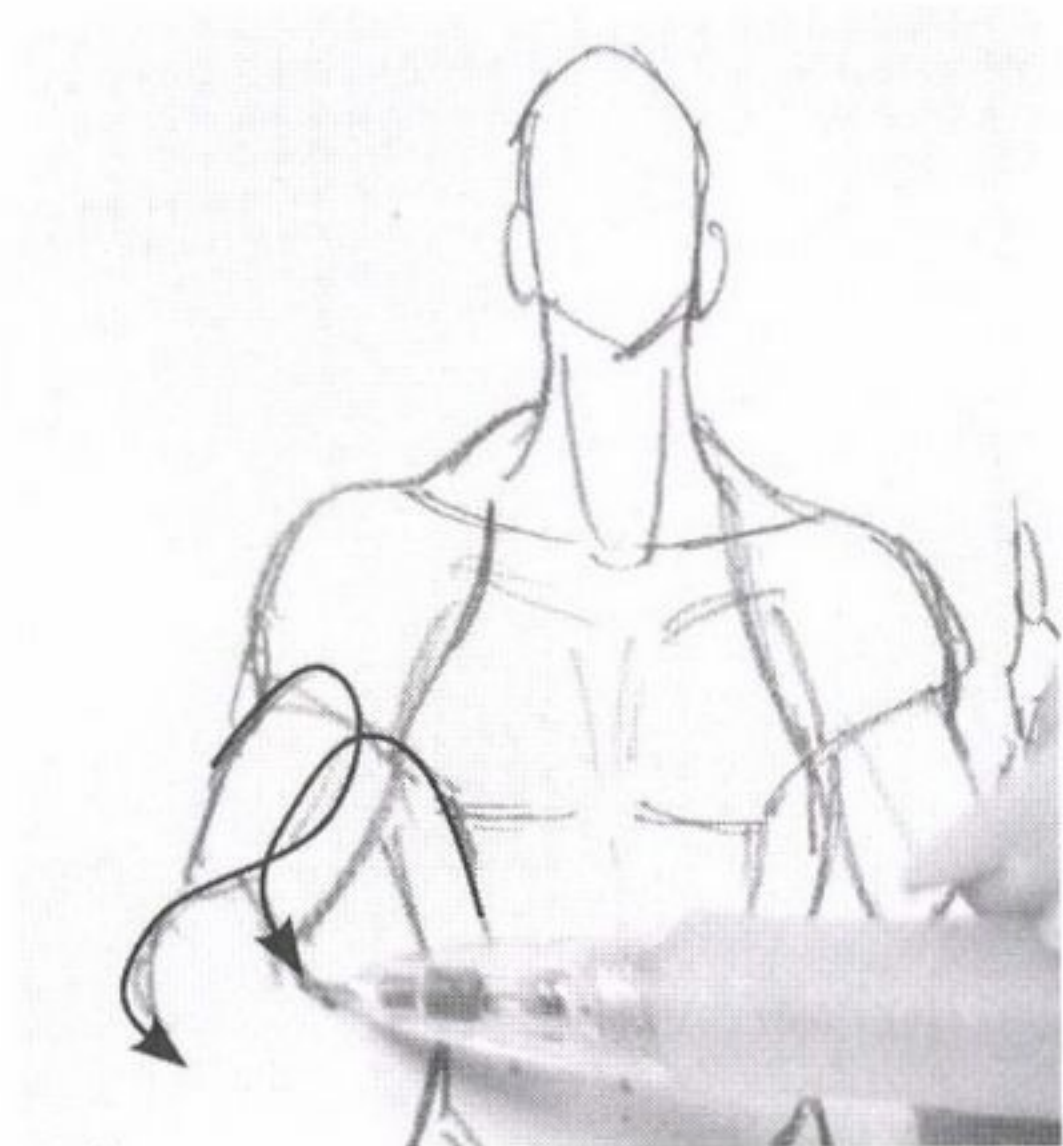
14 하반신의 토대가 완성 되었으므로 방치하고 있던 팔을 그린다.



15 ①팔을 굽히고 있으므로 근육이 짓눌려서 살짝 퍼진다.
②팔꿈치는 각지게 해서 뼈 같은 느낌을.
①과 ②의 완급으로 인해 강약이 생겨서 다리와 마찬가지로 탄탄하고 멋진 팔이 된다.



16 손가락뿐만이 아니라 손바닥도 잘 움직인다. 엄지손가락, 새끼손가락을 확실하게 분리 시켜주면 손바닥에 힘이 파악 들어가는 인상이 된다.



17 이제까지의 흐름을 따라서 오른팔을 그린다. 약간 과장되게 관절을 구분해서 그려준다.

투박한 러프 완성

18 러프한 데생 완성.

12 단계에서 오른쪽 다리를 왼쪽 다리처럼 고쳐 그리지 않은 이유.

☆ 한참 흥이 난지라 흐름을 멈추고 싶지 않았다.

☆ 전체적으로 봤을 때 신경 쓸 정도는 아니었으니까.

러프 데생이라서 그런것도 있지만 선화를 그린다 해도 이런 느낌의 판단으로 신체 부분도, 연필의 움직임도 흐름을 만들어서 리듬 좋게 그려나간다.

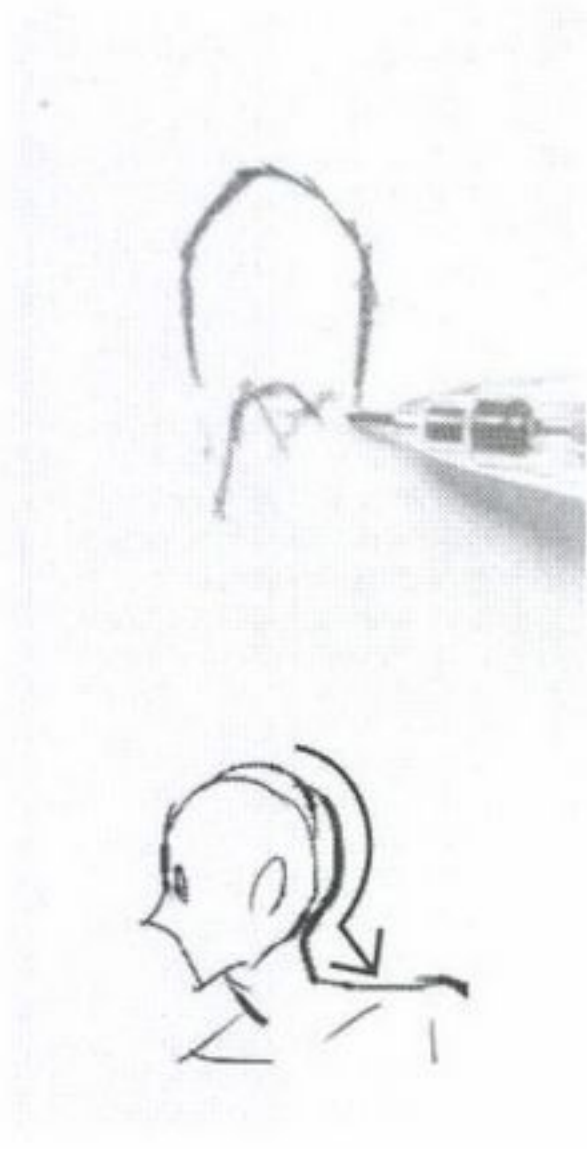




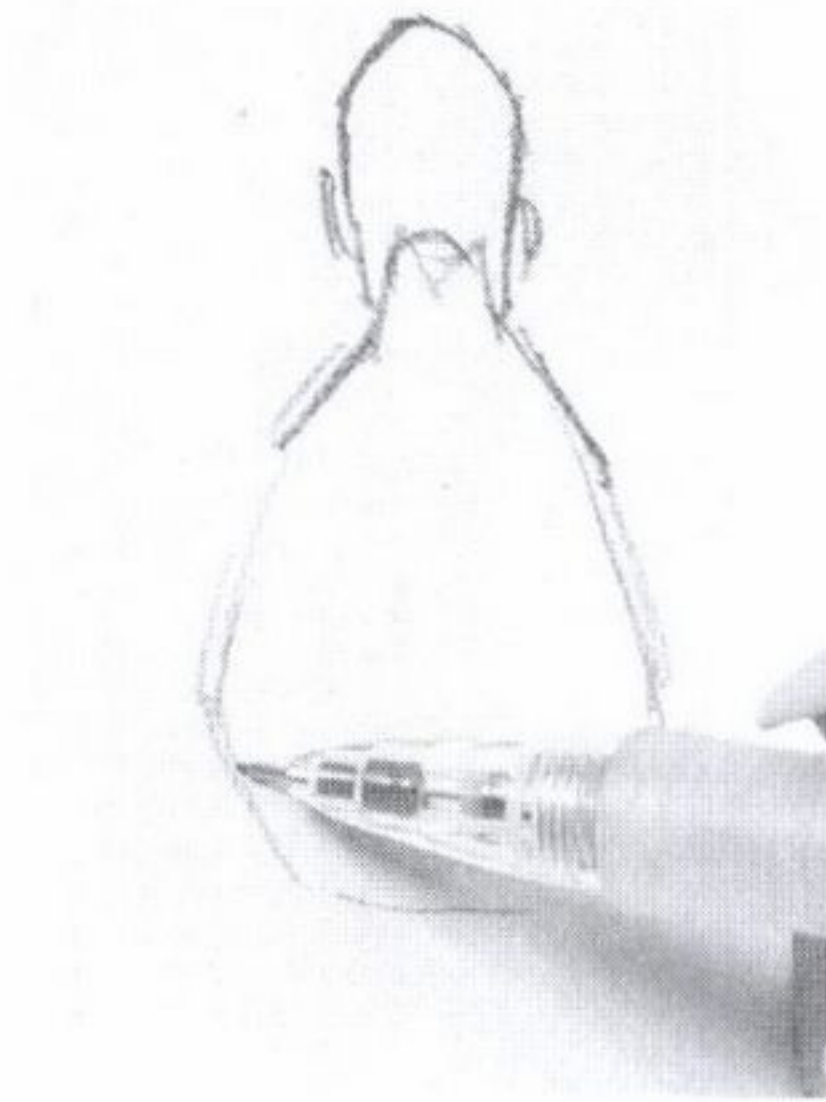
뒷모습·수평 위치에서 본 경우



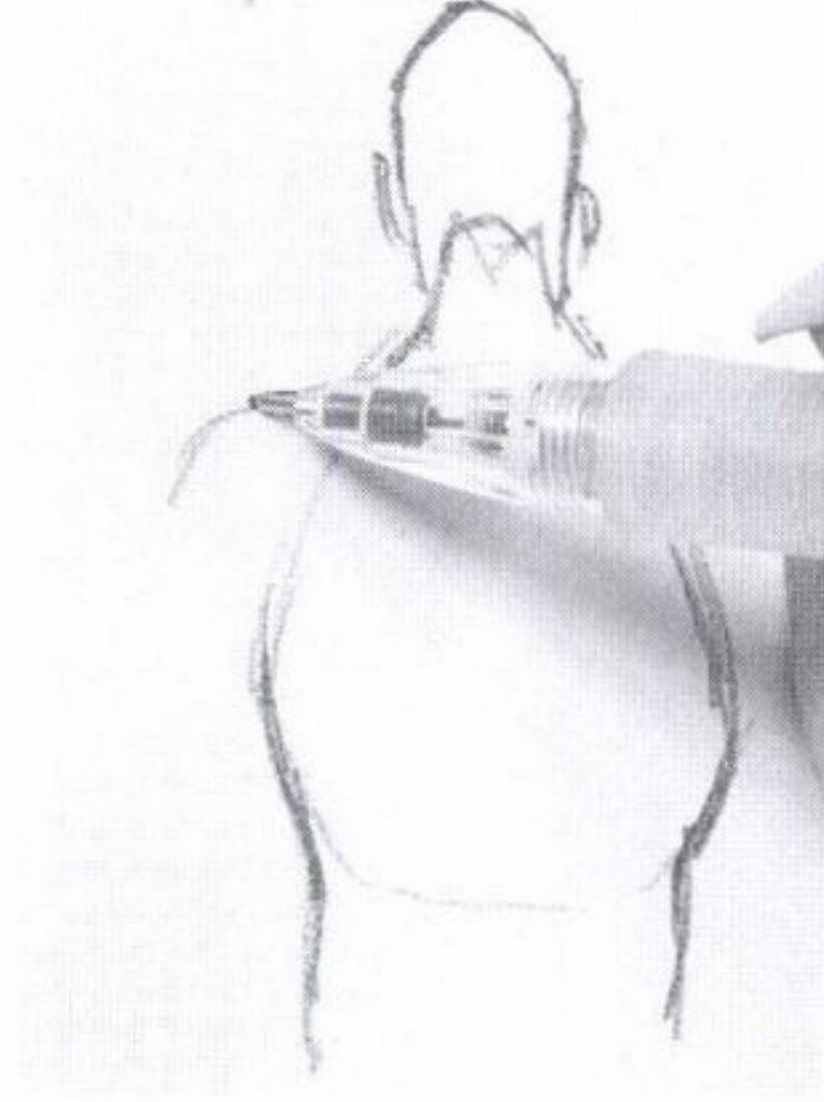
24P에서 제작한 남성 작품 사례의 뒷모습을 그려 봅시다.



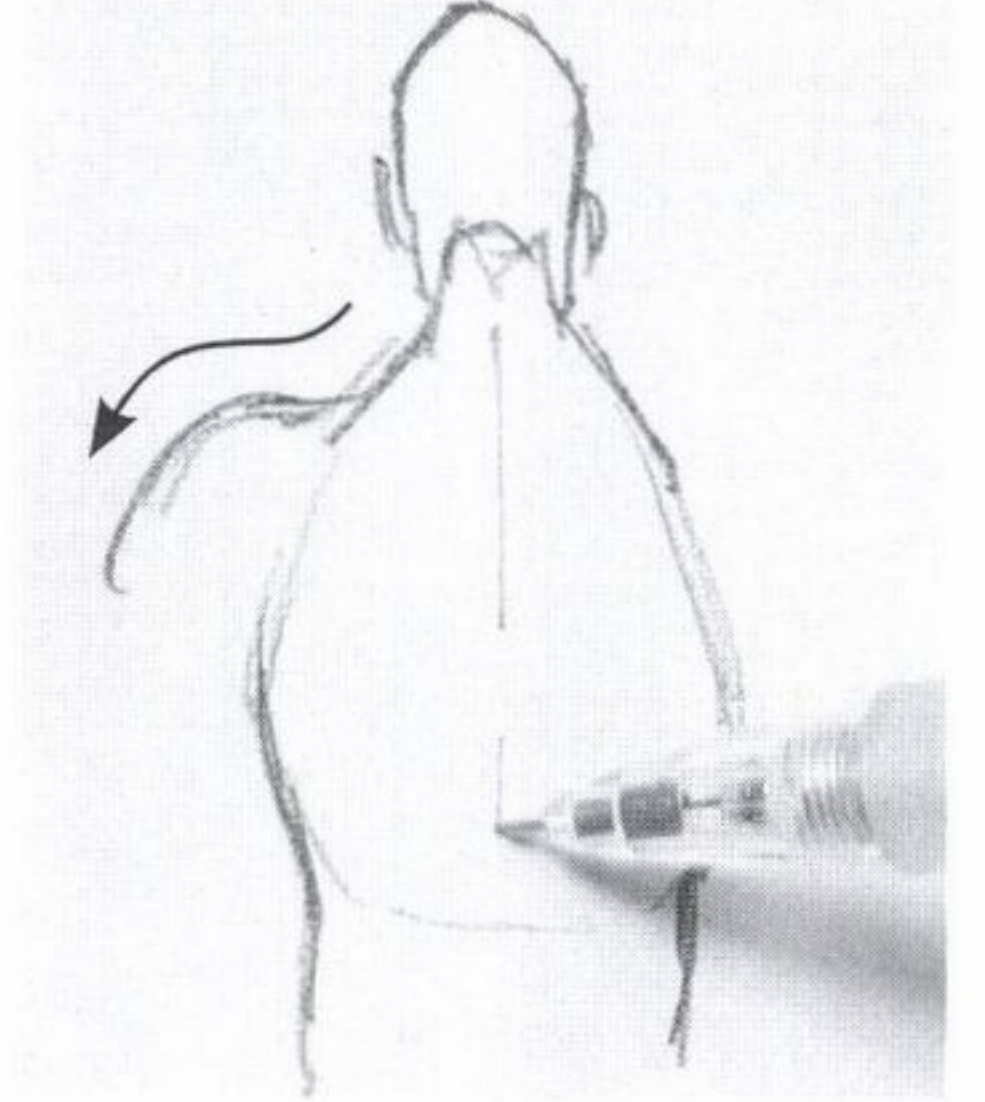
1 두개골이 확실하게 목 위에 얹혀 있는 이미지로 후두부를 그린다.



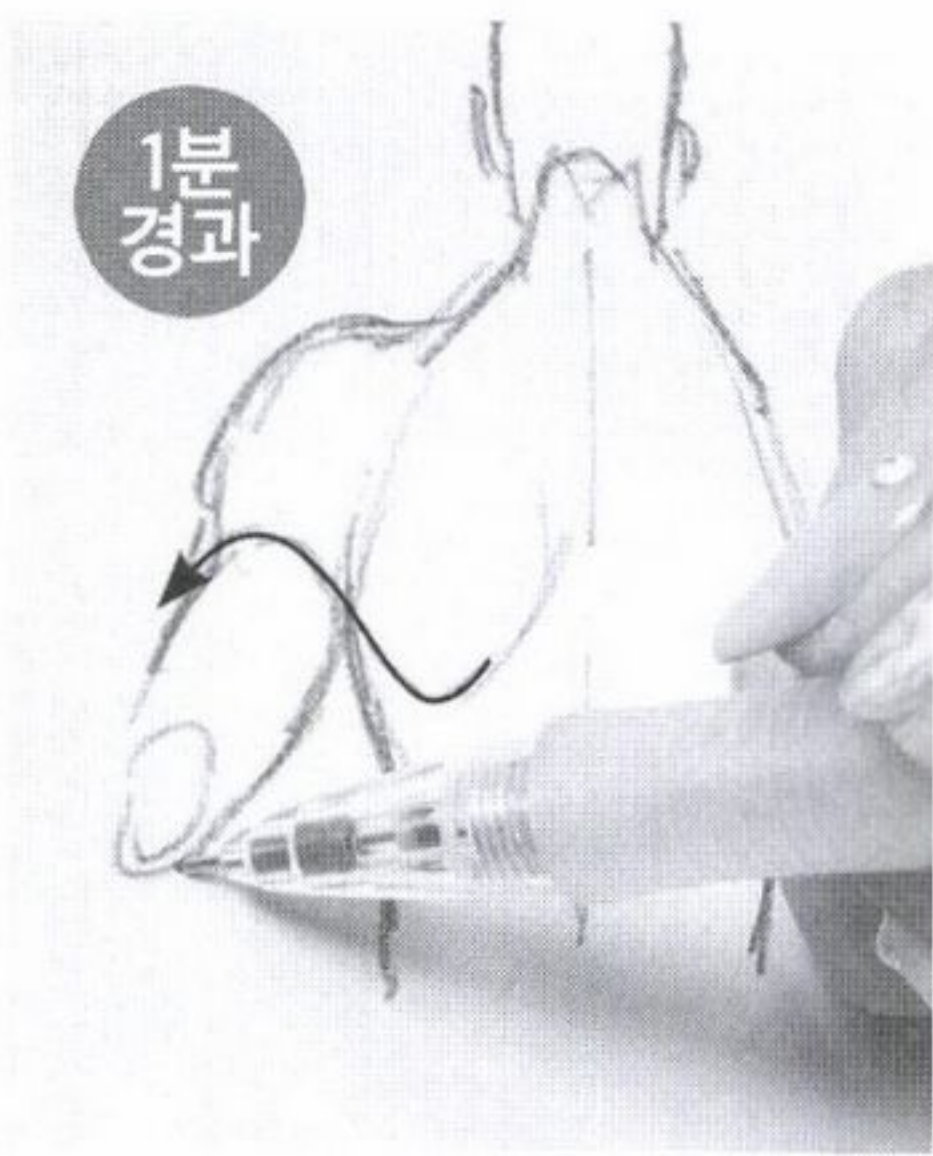
2 우선은 근육이 아니라 등의 토대를 가볍게 그린다. 토대를 만들어 놓으면 남성다운 넓은 등을 쉽게 이미지 할 수 있다.



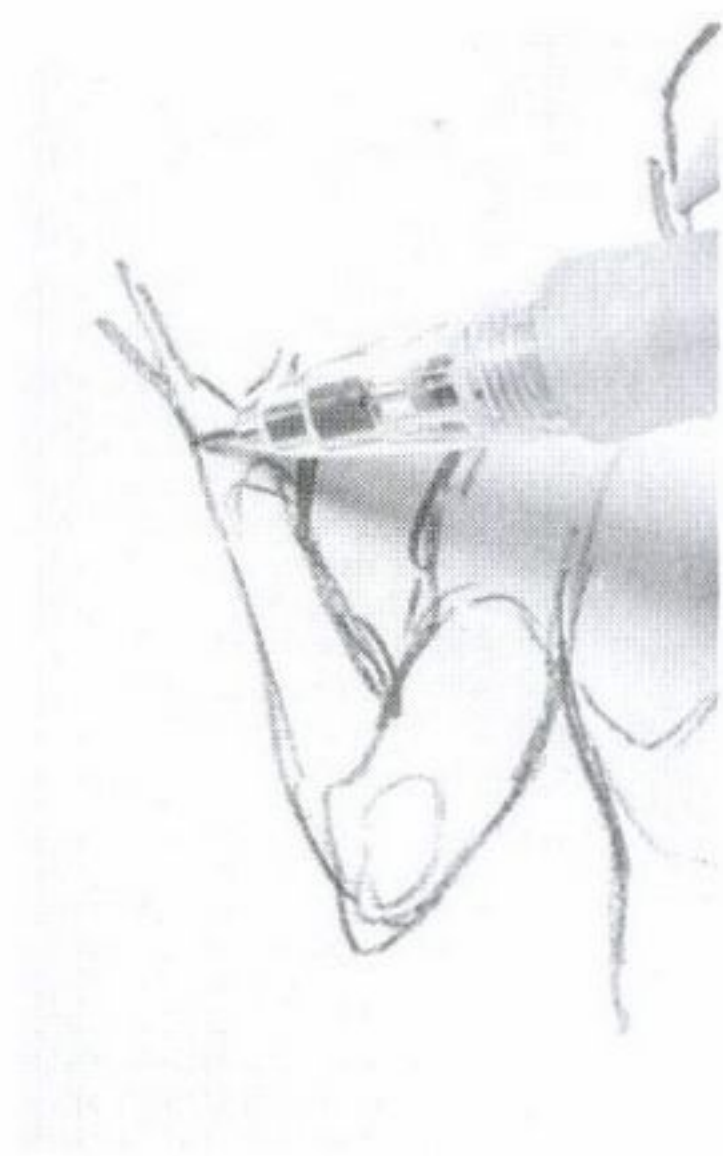
3 허리는 가늘게 파악 조인다. 등에서 허리까지의 질량이 체격의 축을 담당하므로 그리고 싶은 인물상에 맞춰서 조정한다.



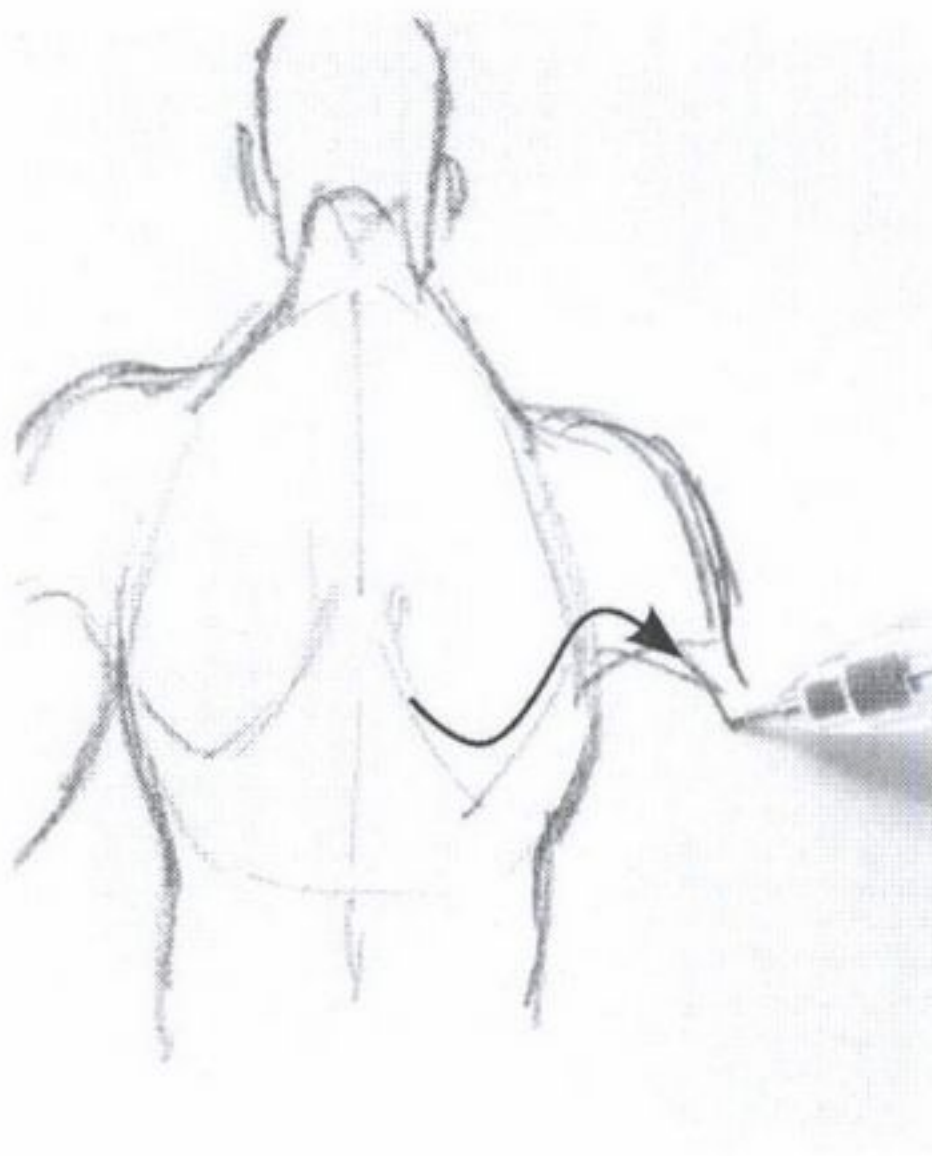
4 등의 토대를 기준으로 하면 어깨의 위치와 어깨 폭을 쉽게 결정할 수 있다. 척추가 만들어내는 굴곡에 특징이 있는 라인을 넣어서 신체 표면의 중량을 통과하는 정중선을 잡아준다.



5 어깨에서 양 팔로 전환 할 때는 건갑골의 연장선 위에 그리는 듯한 이미지로 유연하게 그린다. 무슨 근육인지 알 수 없는 선을 마구잡이로 그리지 않도록 주의.

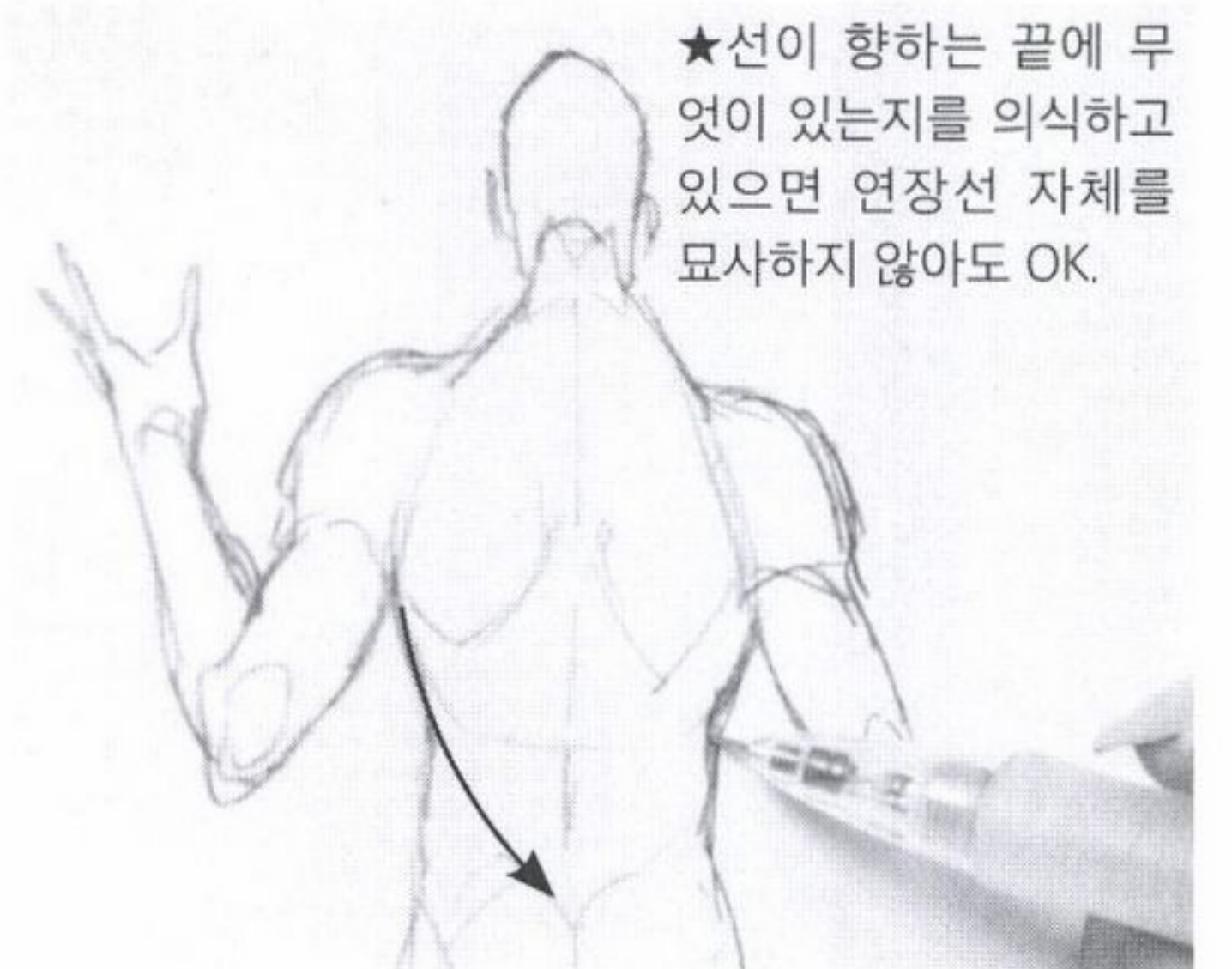


6 팔꿈치는 완전히 옆으로 구부리지 말고 신체보다 약간 앞을 향해서 구부리는 게 자연스럽다. 이는 입체감을 만드는 포인트가 된다.



7 오른팔도 왼팔과 마찬가지로 흐름을 생각해서 그려나간다.

오른손을 완성하기 전에 일단 등으로 돌아간다

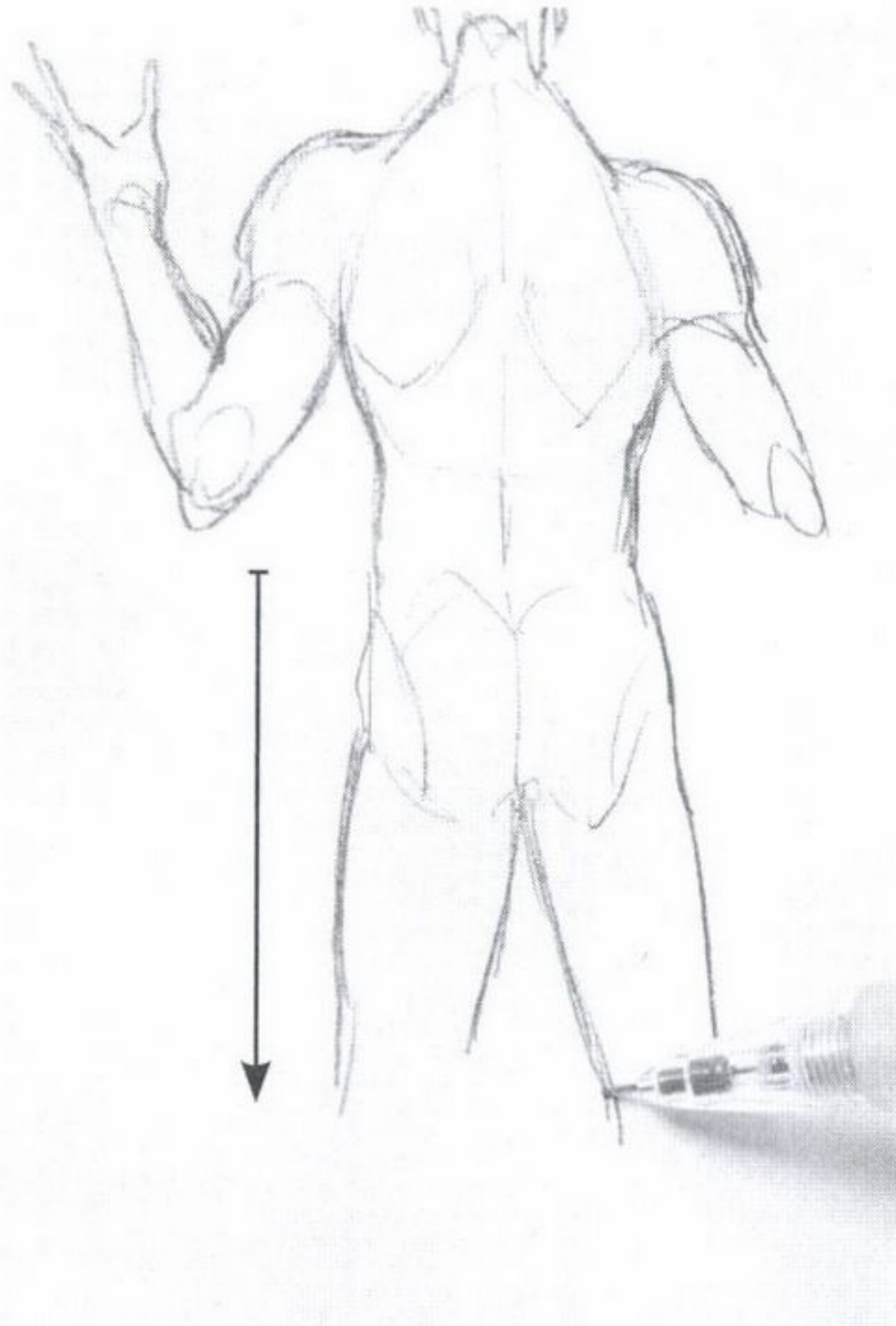


★선이 향하는 끝에 무엇이 있는지를 의식하고 있으면 연장선 자체를 묘사하지 않아도 OK.

8 최초에 그린 등을 토대 삼아 겨드랑이 아래에서 뻗어 나온 아랫 라인의 연장선 위에 엉덩이의 뿌리가 오도록 한다.



9 남성은 여성에 비해 엉덩이의 부풀음이 적고 사이드가 보조개처럼 살짝 패어 있다. 횡폭이 넓어지지 않도록 주의.

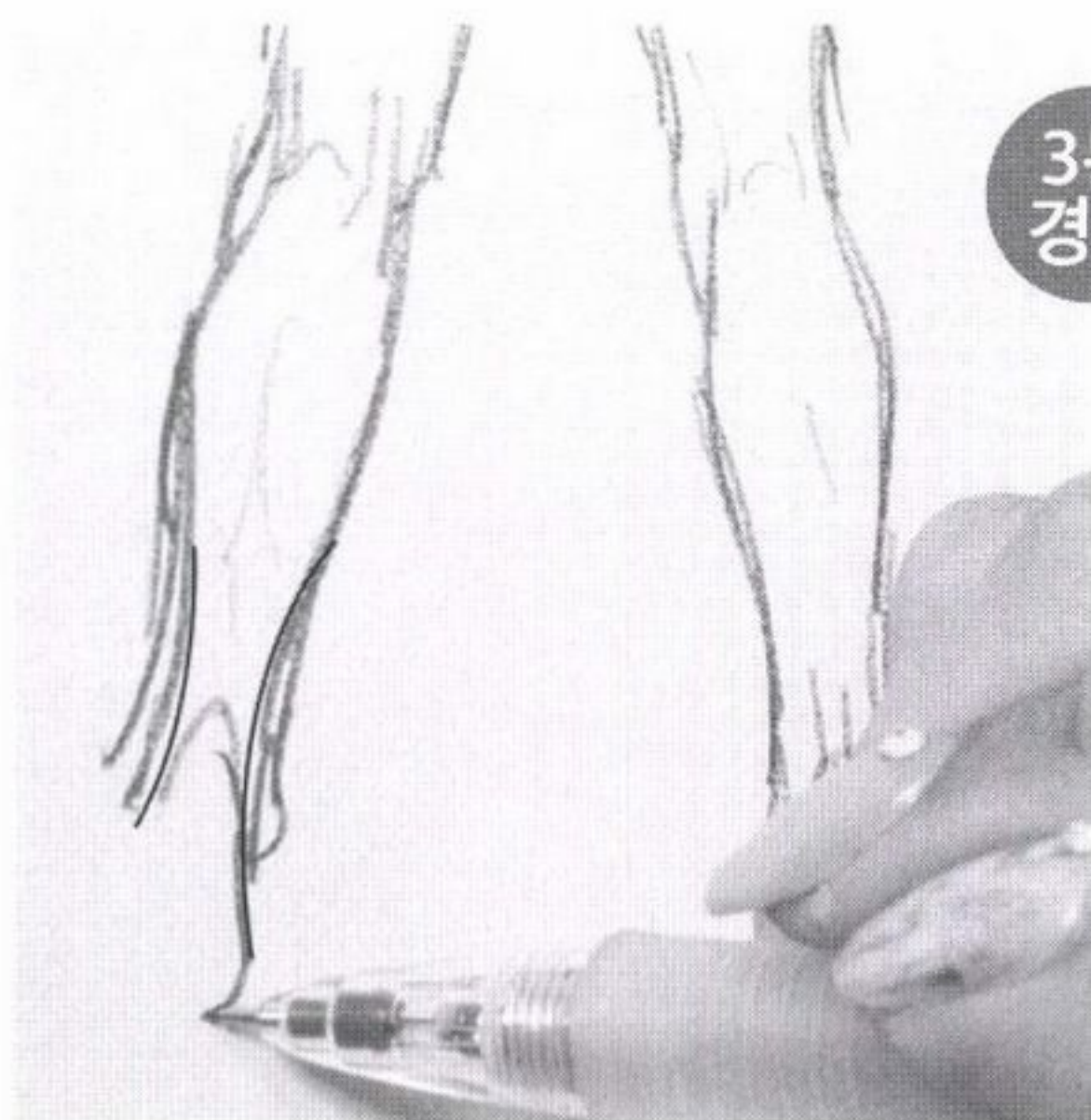


10 다리의 뿌리는 엉덩이에 가려져 버리므로 잘 궁리해서 밸런스 좋은 길이로 한다. 정면에서 보았을 때의 밸런스와 맞추기 위해서 엉덩이 밑에서가 아니라 허리의 길이를 기준으로 그려나간다.



11 정면에서 보면 무릎이 가장 돌출되지만 뒷모습은 장딴지가 불룩하게 보인다. 무릎 관절이 만드는 패임의 형태는 「H」로 그려주고 H의 세로선이 장딴지에 어지듯이 이미지하여 그린다.

뒷모습을 멋지게 매료시키는 아킬레스건!

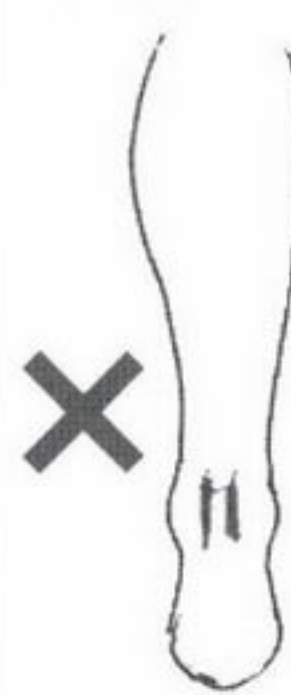


3분
경과

12 장딴지로부터 발목까지의 곡선을 안쪽으로 그려주고 그 라인 위에 아킬레스건을 둔다. 선을 적당히 그려 놓기 보다는 여기서 흐름을 의식한다.



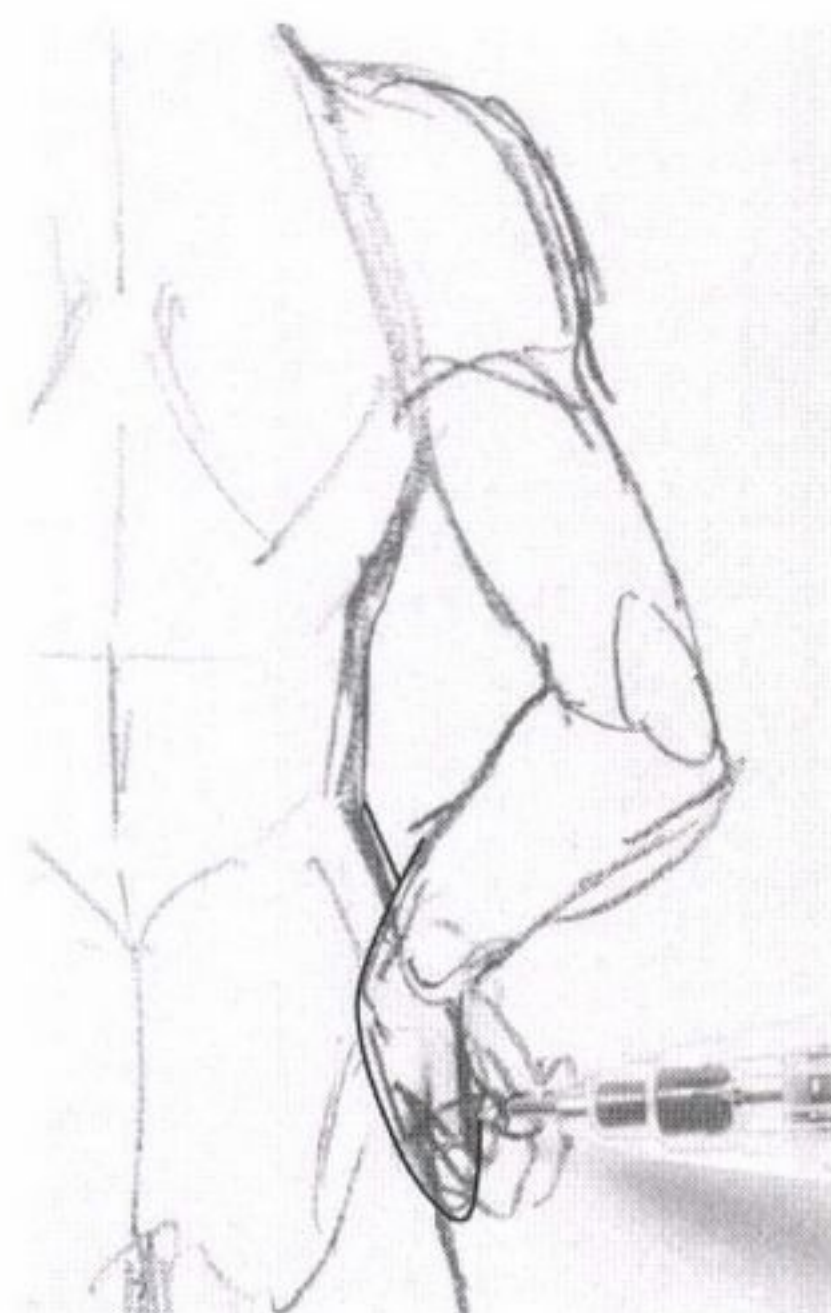
적당한 아킬레스건의 이미지



건갑골과 마찬가지로 적당한 형태로 그리지 않도록 주의한다.

13 아킬레스건에서 그대로 발뒤꿈치까지 그린다. 인접한 부분은 하나하나의 밸런스가 아니라 커다란 덩어리로서 잡아준다.

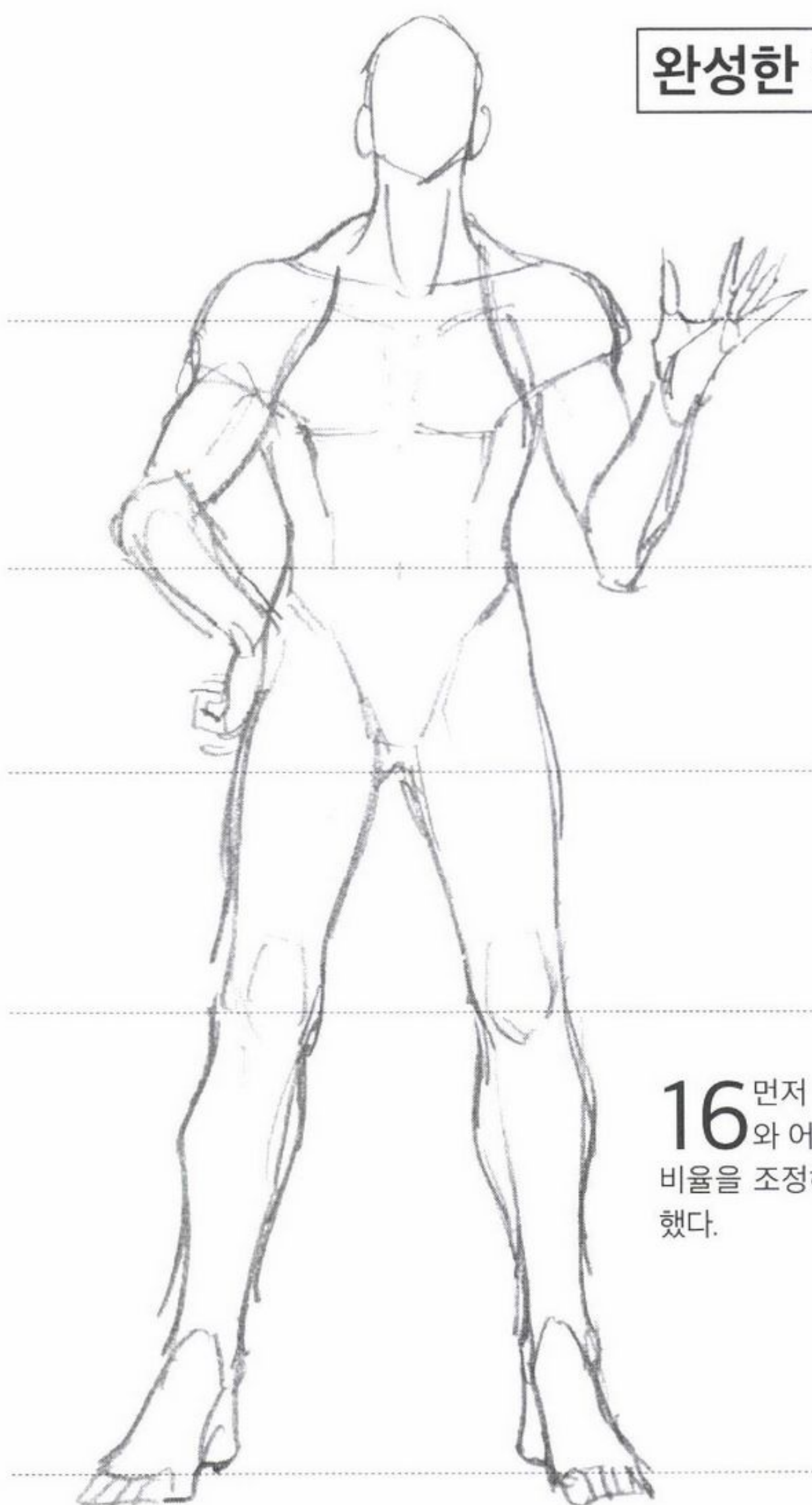
14 하반신을 완성했으니 오른손으로 옮겨 간다. 신체의 바로 옆에 뻗뻗하게 구부리지 말고 뒤쪽으로 팔꿈치가 돌출되는 듯한 입체감을 의식한다.



15 손은 허리의 패인 곳에 놓아두듯이 그려준다.

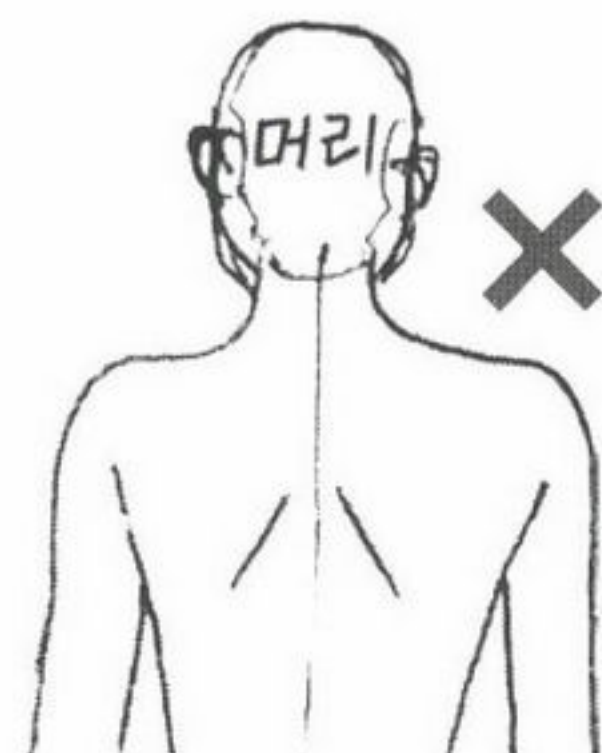
완성한 정면·뒷모습

4분만에
완성



16 먼저 그린 정면 작품 사례와 어우러지도록 각 파트의 비율을 조정하면서 뒷모습을 제작했다.

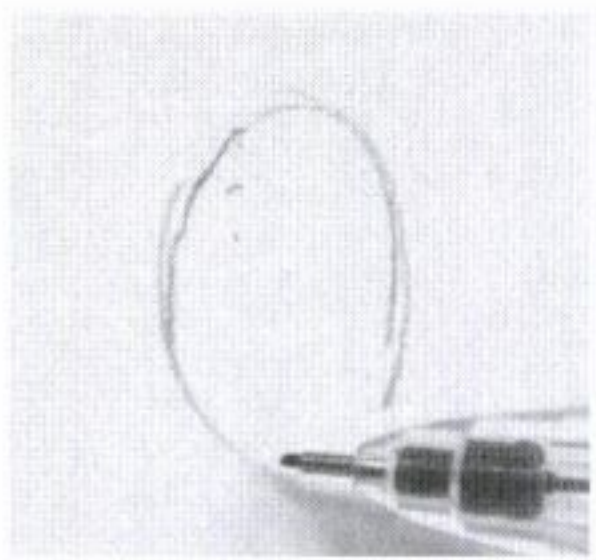
적당한 견갑골의 이미지



등에는 견갑골이 있으므로 일단 八자 형태로 그려주면 그럴 듯해지지 않을까... 라는 인식으로 그리면 마치 손잡이 같은 선이 되어 신체에 어우러지지 않는다.

★로우 앵글과 하이 앵글 같이 어려운 포즈의 경우 밑그림 데생으로 위치 관계를 파악한 후에 마무리 데생을 그리는 것이 좋다.

다음 페이지부터 이렇게 서 있는 포즈를 로우 앵글과 하이 앵글로 그려보자.



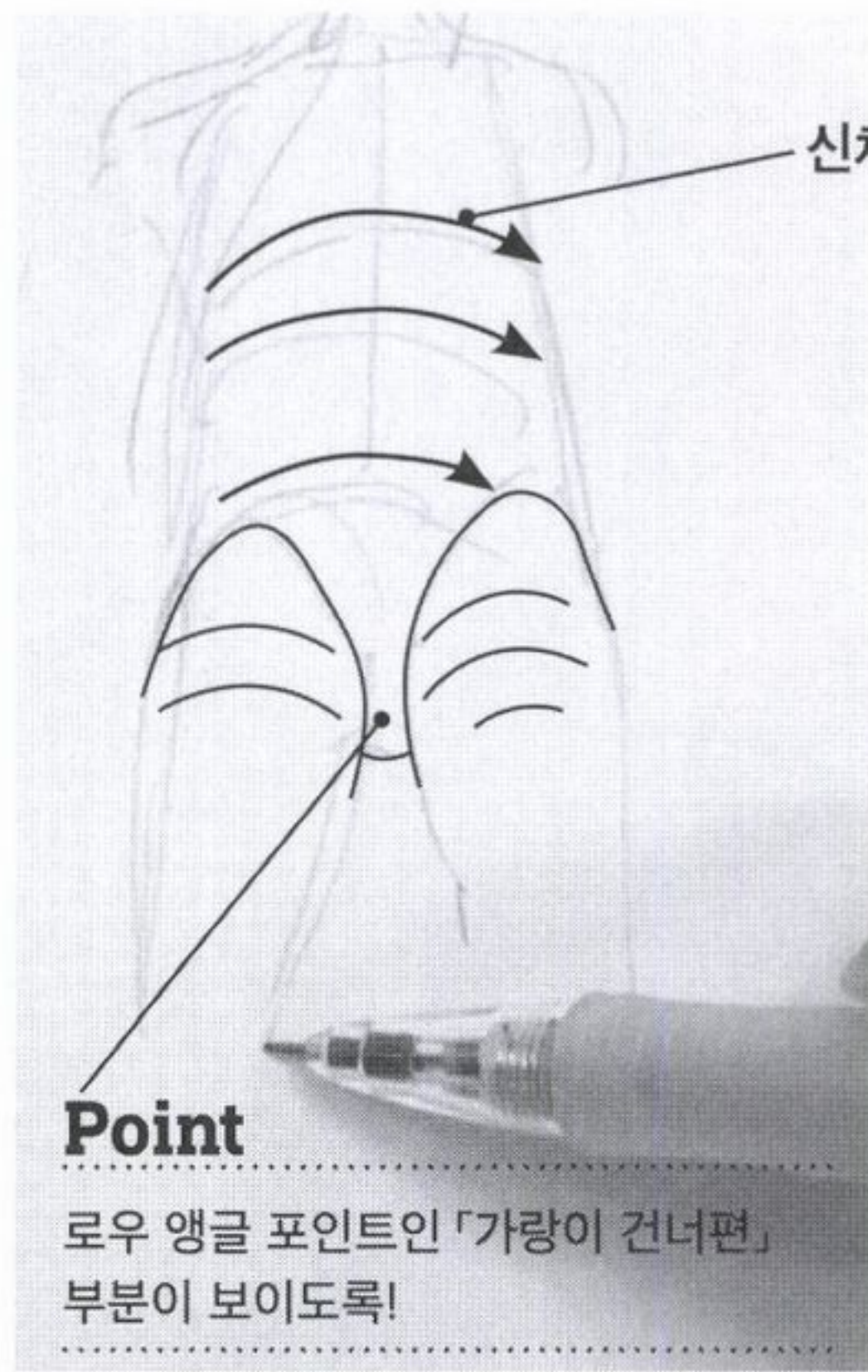
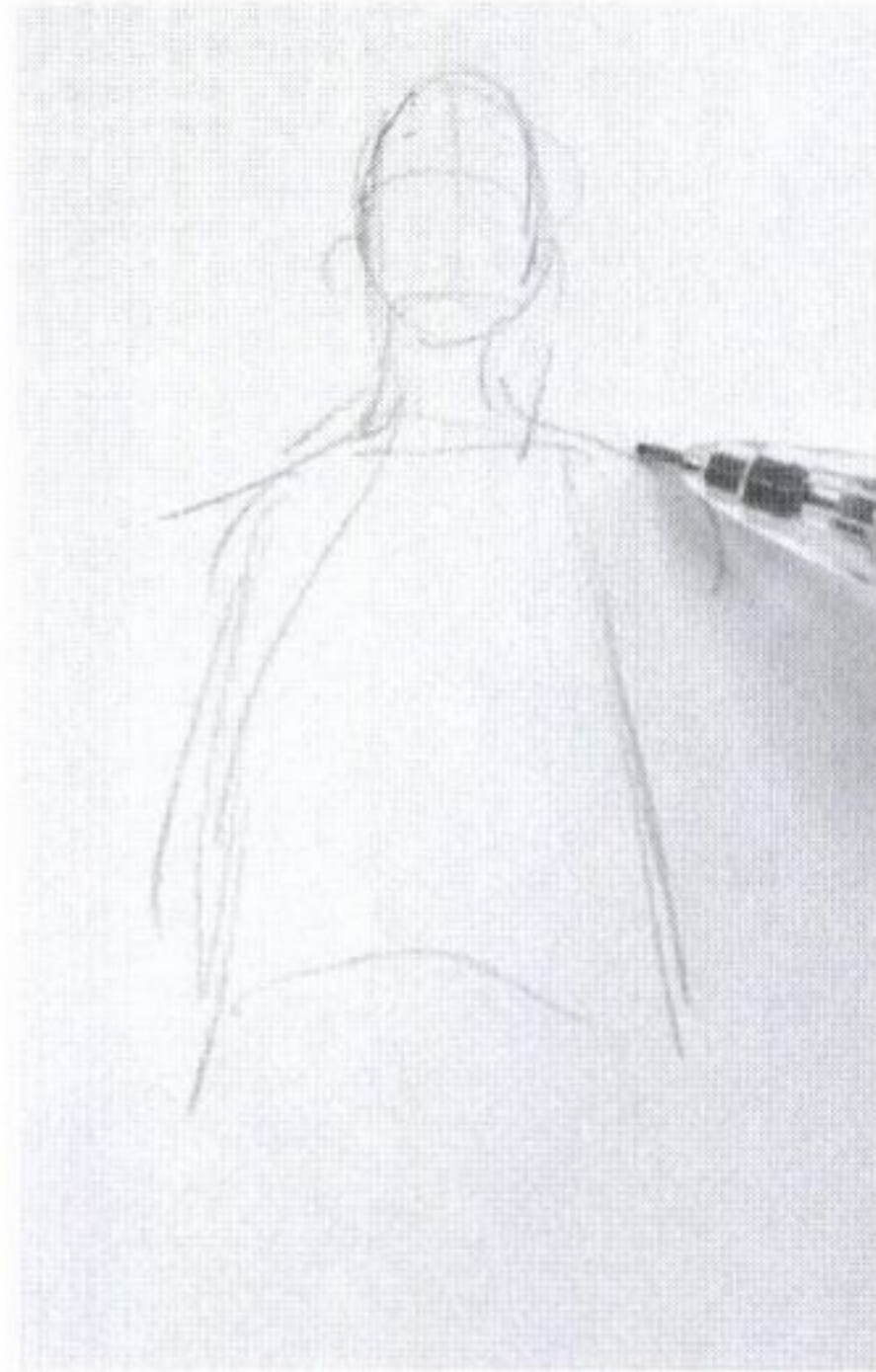
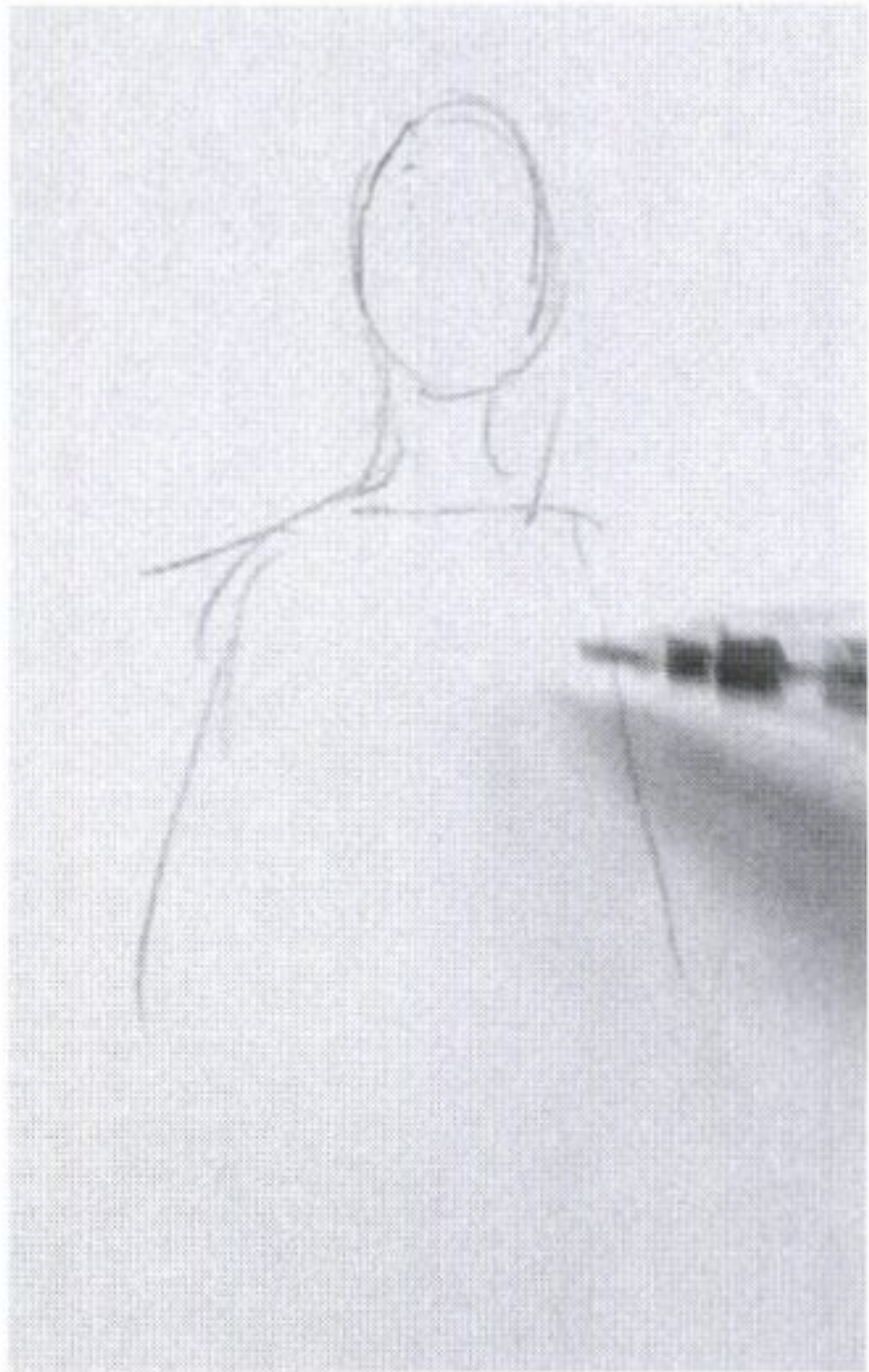
약 5분 만화 데생.....정면·로우 앵글

제작시간 **7분** = 밑그림 **3분** + 마무리 **4분**

★ 실제로는 밑그림과 마무리 데생을 포함해서 5분만에 완성 했다. 촬영하느라 작업을 멈추는 동안에도 시간은 지나가기에 시간이 약간 오버 되었다.

1 머리부터 스타트.

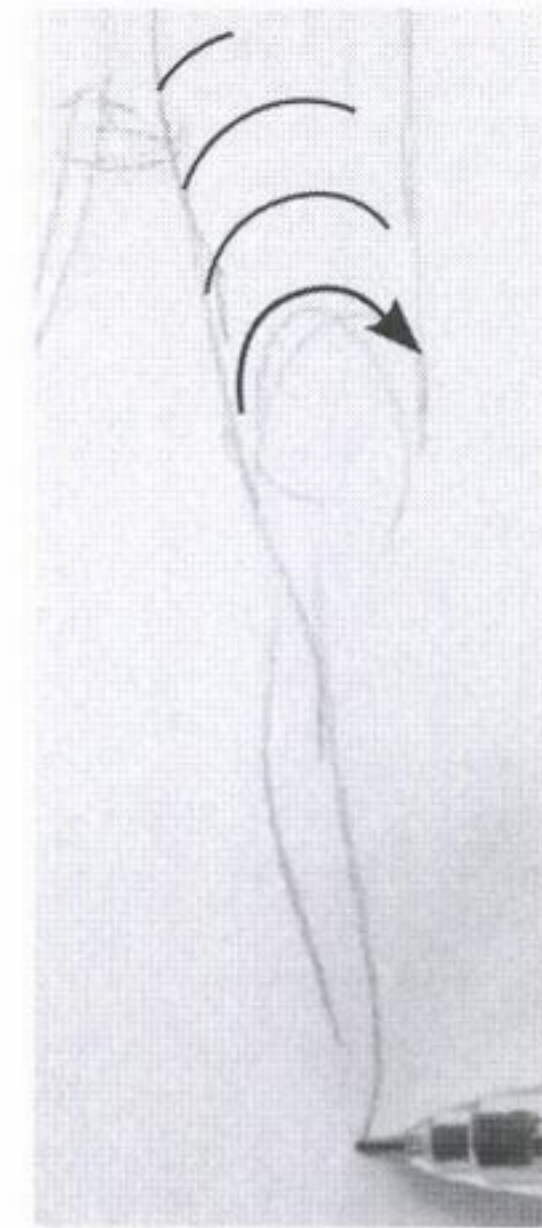
밑그림 데생



신체에 두께가 생기도록 곡선을 그어준다.

Point

로우 앵글 포인트인 「가랑이 건너편」 부분이 보이도록!



1분 경과

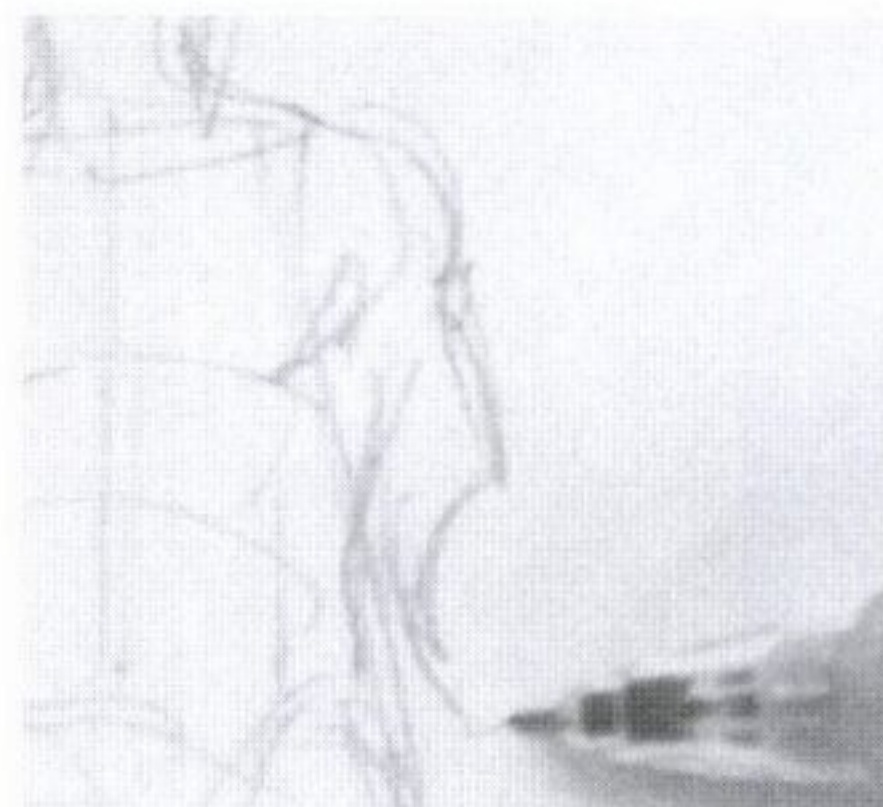
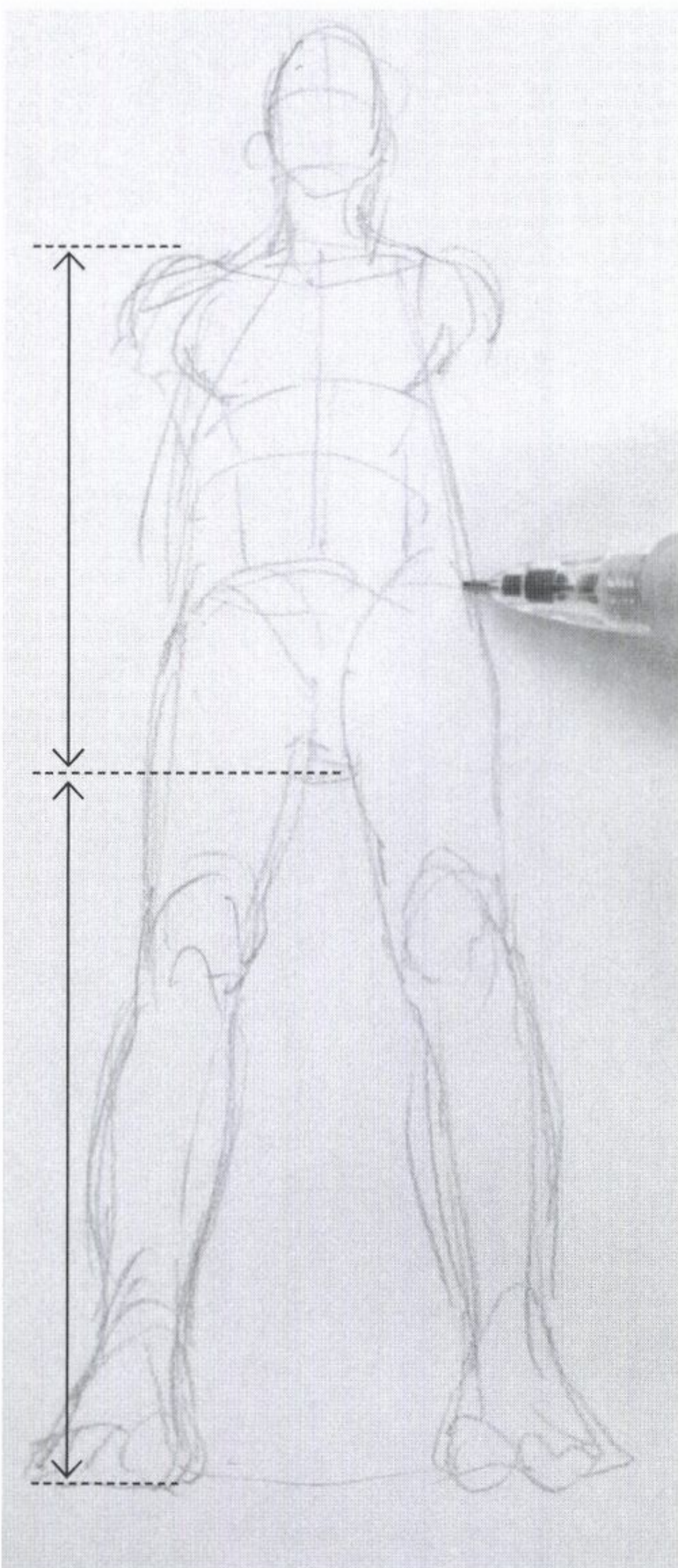
2 우선 대략적으로 머리, 신체의 위치 관계를 알 수 있을 정도로 투박하게 그리기 시작한다.

3 목 주변은 매끈하게 이어준다.

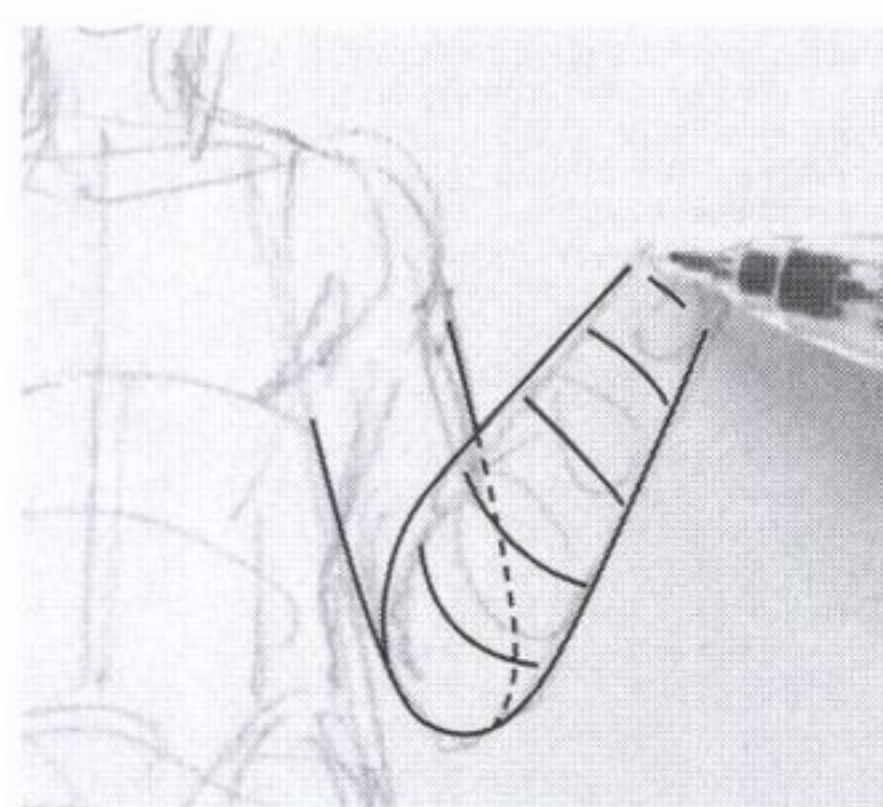
4 상반신과 하반신 비율은 지나치게 신경 쓰지 말고, 올려다보고 있음을 알 수 있는 부분을 그려 넣을 것.

5 무릎 등의 관절도 둥그스름하게 그린다.

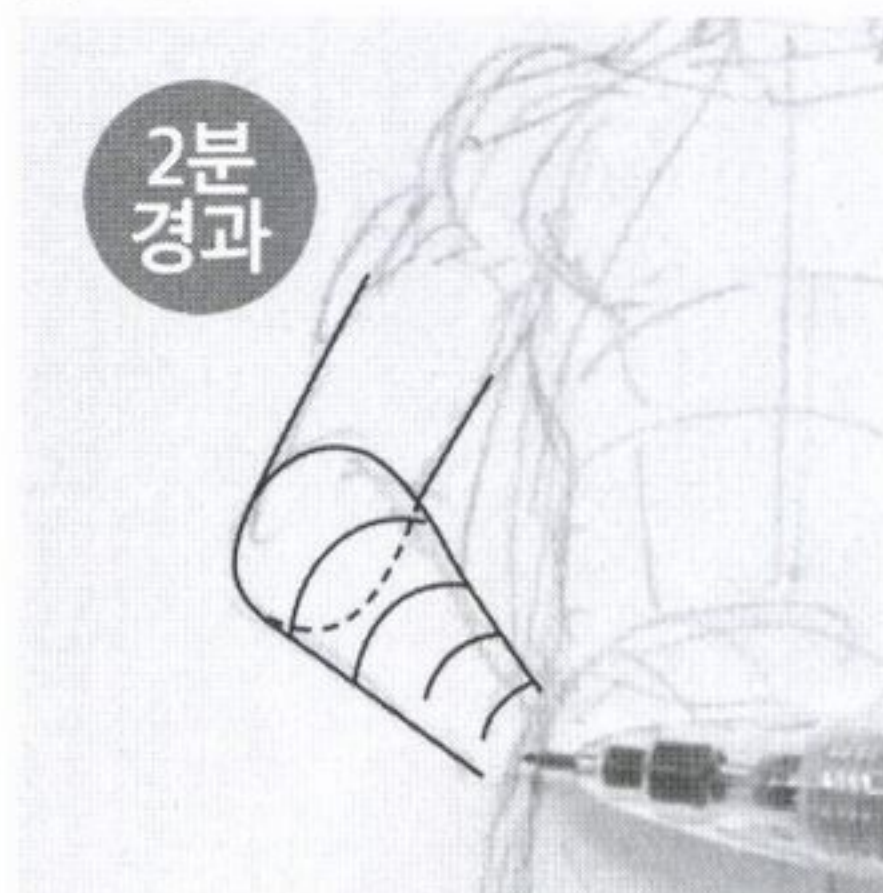
6 무릎 위 보다도 무릎 아래를 길게 해주면 로우 앵글 다워진다.



8 상완의 형태를 잡는다.



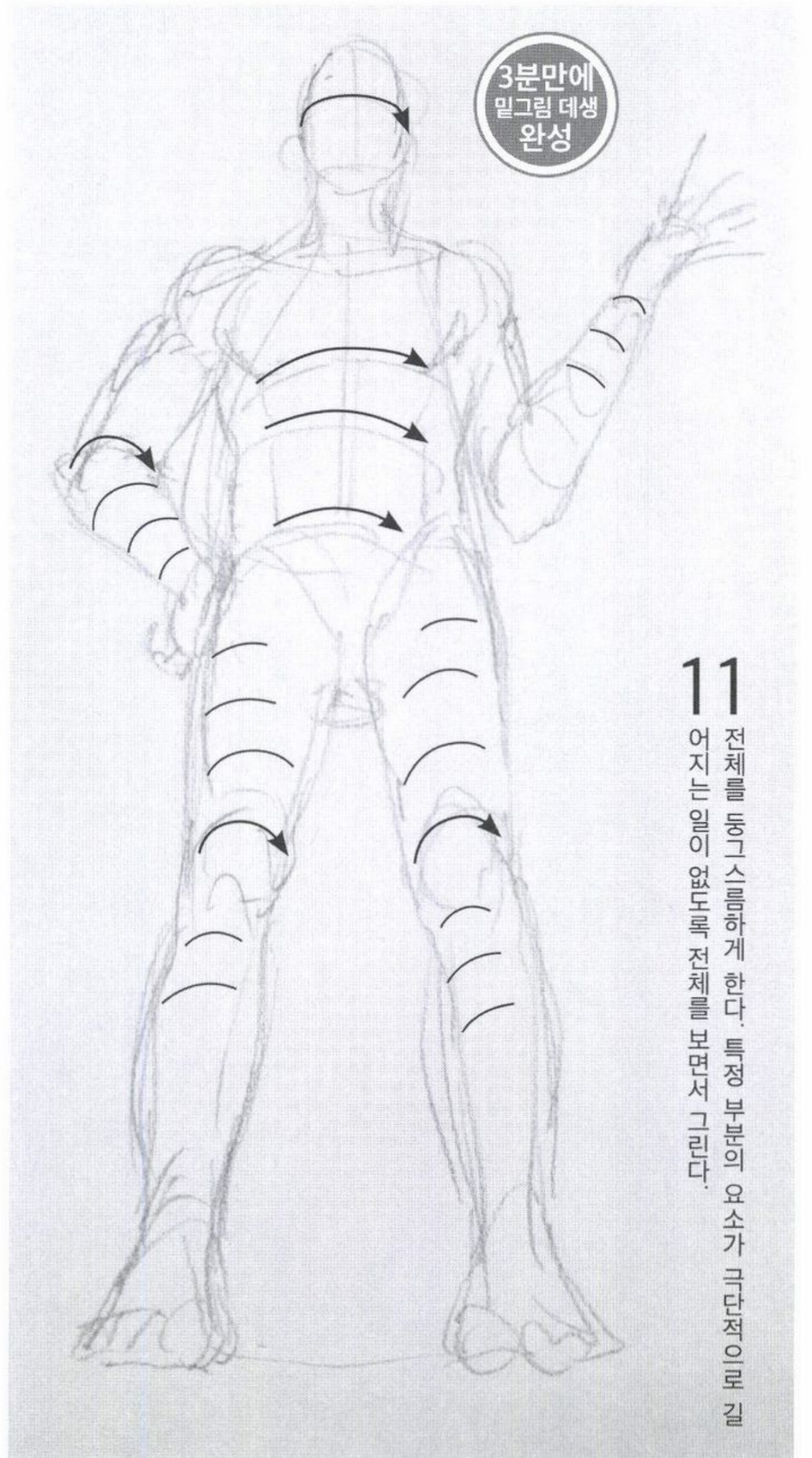
9 전완을 딱 겹치게 하여 아래에서 올려다 볼 때 보이는 두터움을 표현.



2분 경과

7 로우 앵글로 그리는 경우 상반신과 하반신 비율이 딱히 정해져 있지 않으므로 적당히 생각한다. 다리가 길어 보이게 하는 정도만 의식하자.

10 관절은 두께와 각도를 표현하기 쉬운 부위이므로 둥그스름함과 원근감을 매번 의식한다.



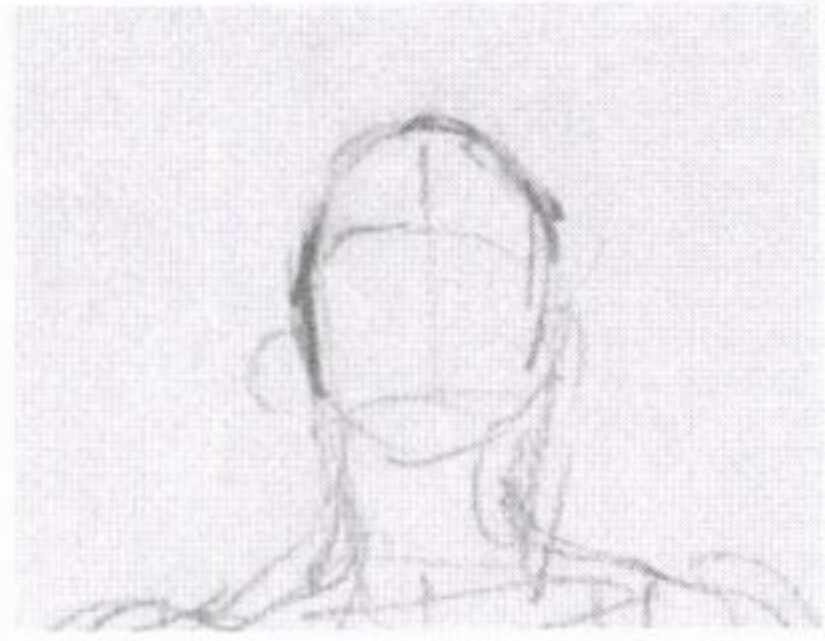
3분만에 밑그림 데생 완성

11 전체를 둥그스름하게 한다. 특정 부분의 요소가 극단적으로 길어지는 일이 없도록 전체를 보면서 그린다.

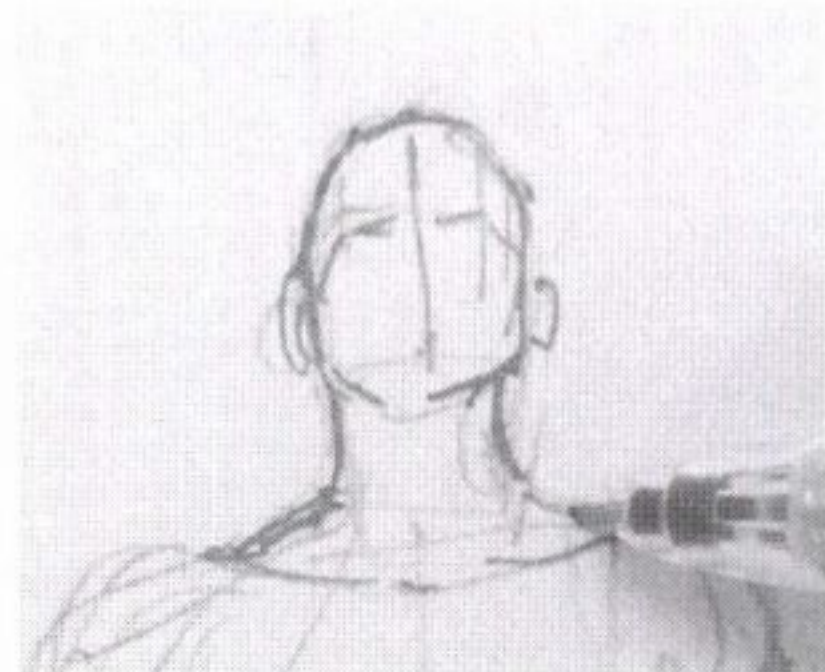
마무리 데생

Point

밀그림 선을 지나치게 따라 그리지 않도록 주의 한다.
마무리 선은 마무리 선 자체의 흐름을 이미지 해서 그리고 밀그림은 어디까지나 기준이 되는 보조선으로서 본다. 파트 하나하나를 신중하게 작업하면 선의 기세가 떨어져서 전체적으로 촌스러운 인상이 되기 쉽다.



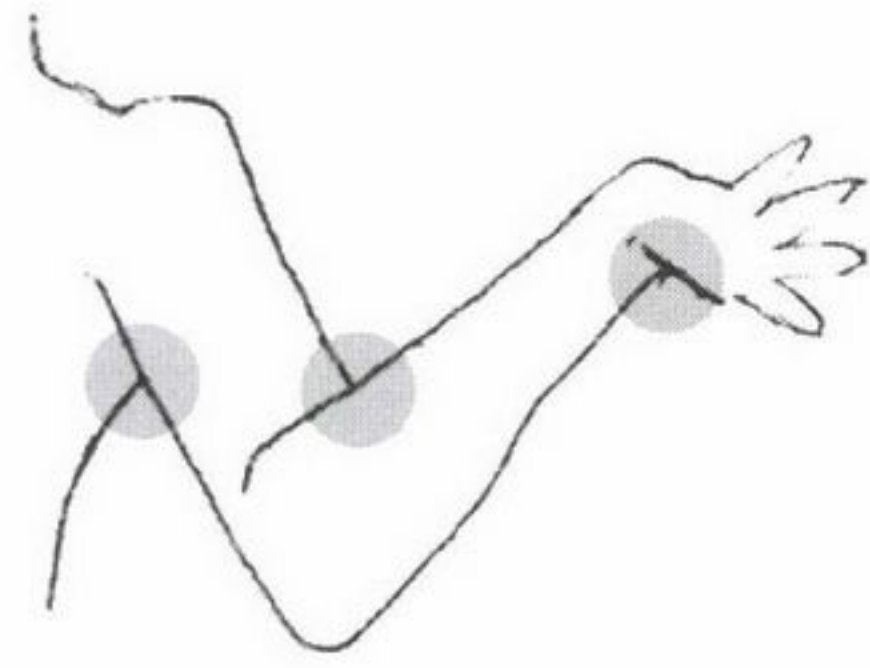
1 머리부터 시작.



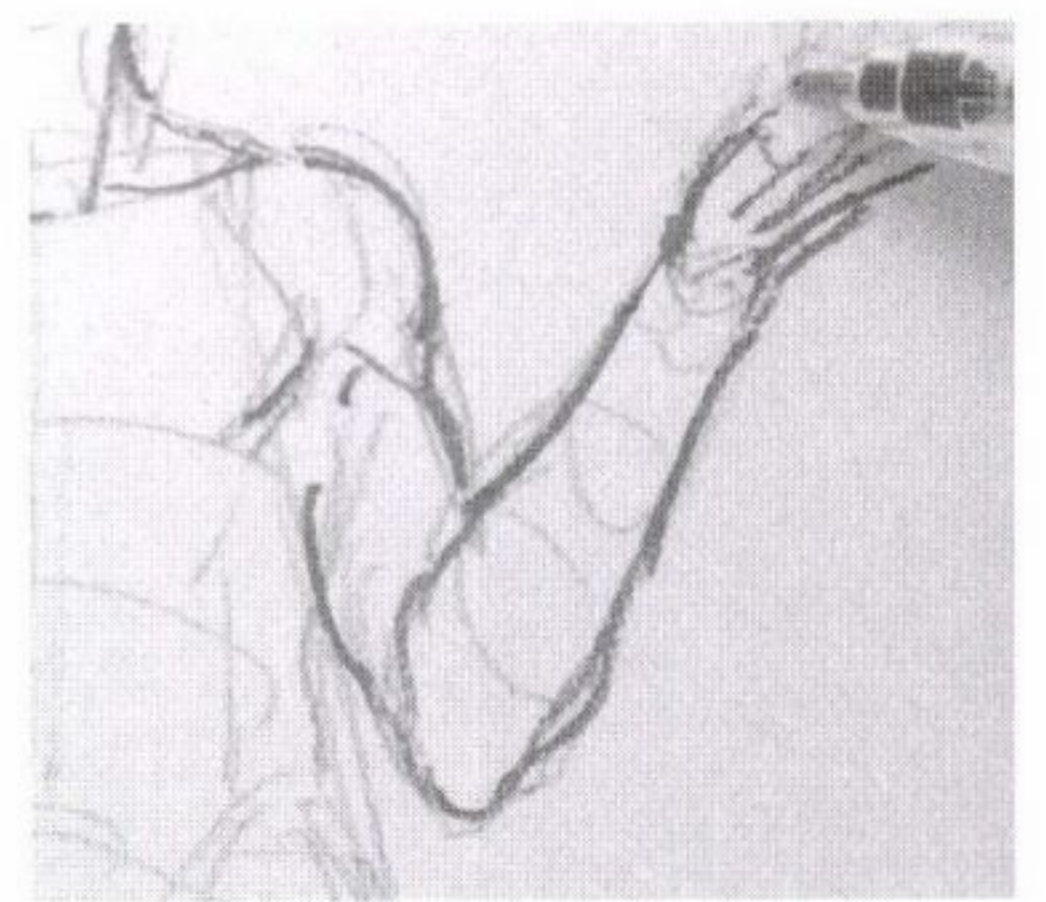
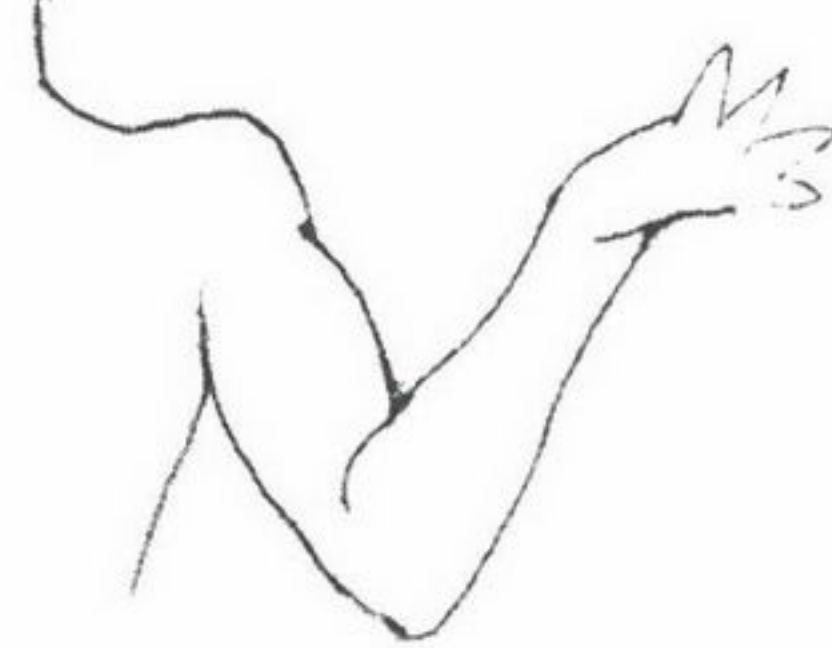
2 귀의 위치도 결정한다.



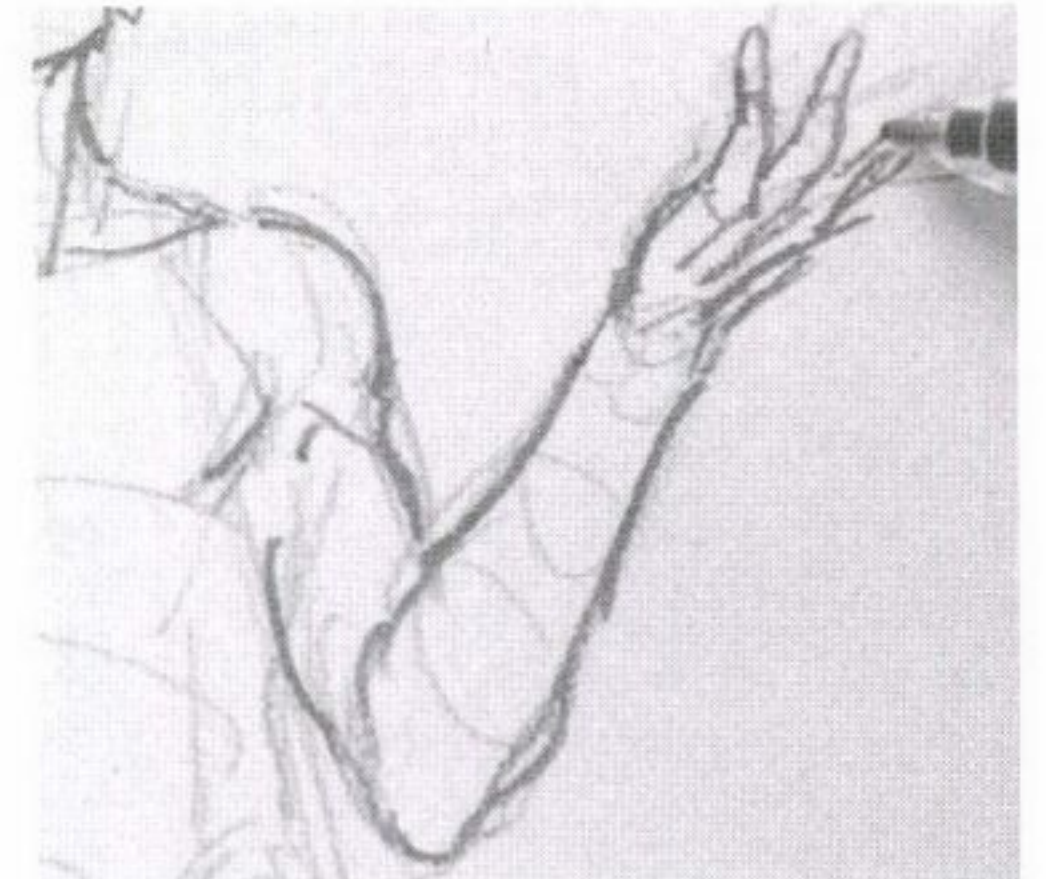
3 밀그림 시점에서는 그리지 않았던 근육의 질감을 플러스 해나간다. 각 부분의 선이 똑바로 부딪히지 않도록 곡선으로 그려준다.



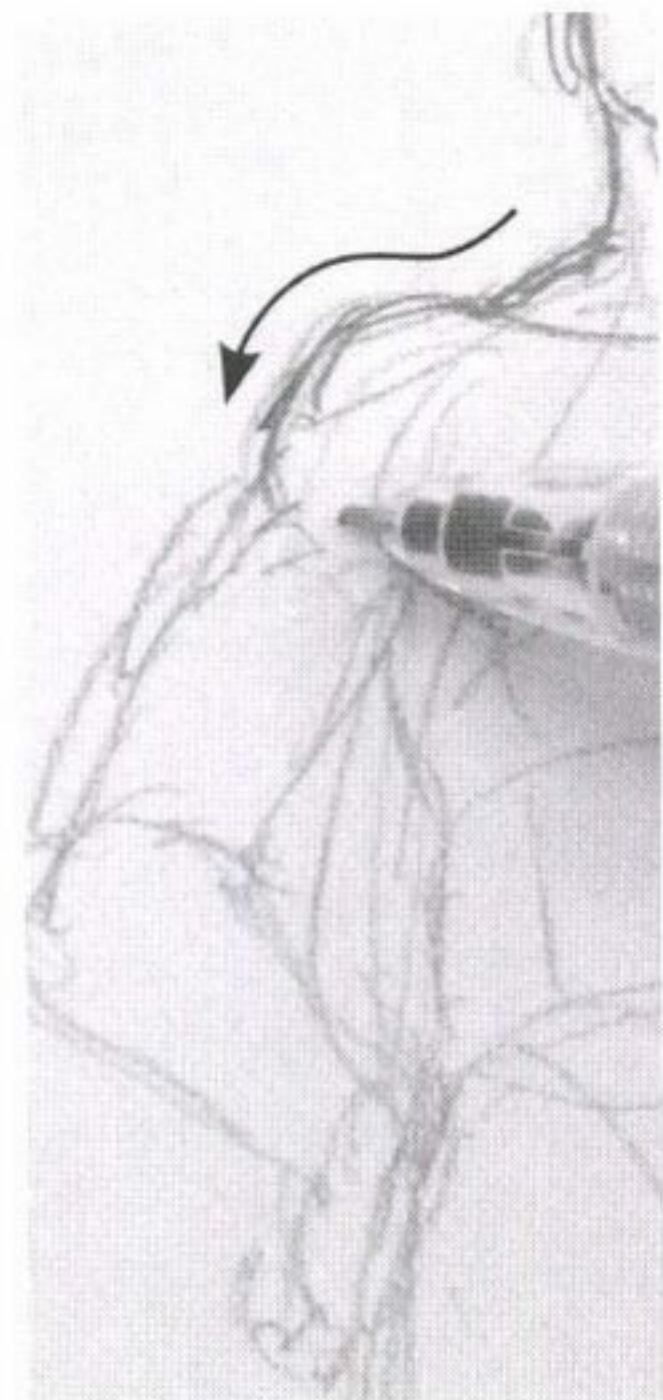
곡선에 곡선을 합류시켜
나가는 느낌으로 그린다.



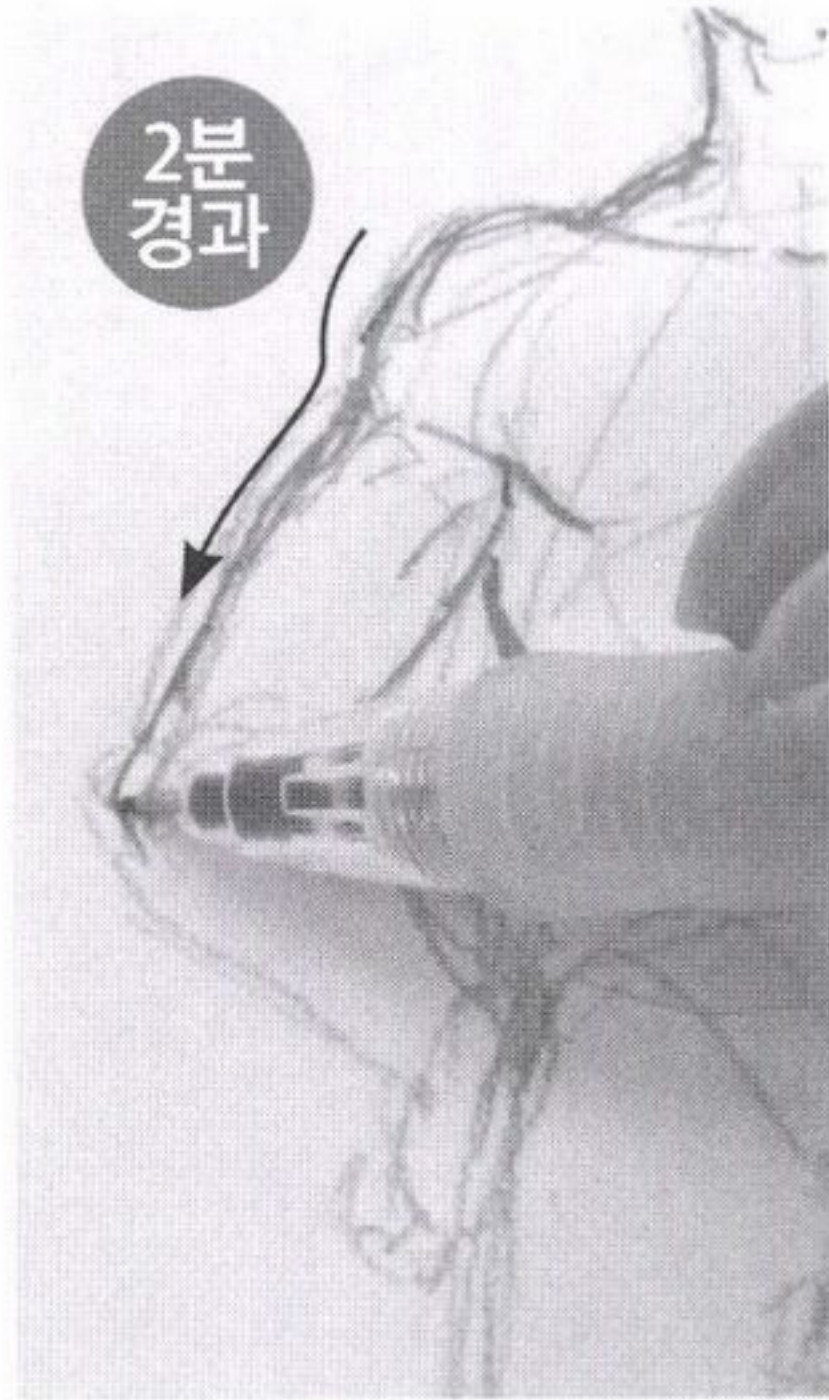
4 밀그림에서는 막대기 형태였던 손가락에 살을 붙인다.



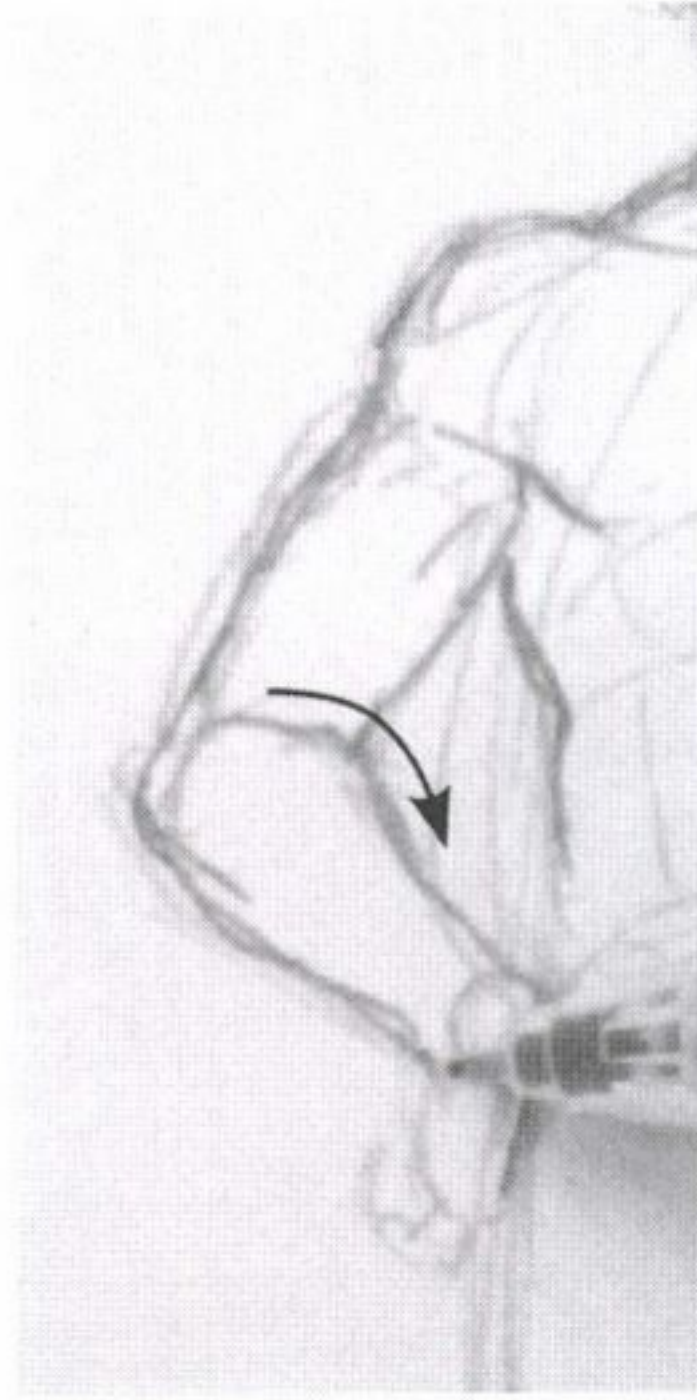
5 자잘한 부위의 경우 「밀그림=골격」, 「마무리=살 붙이기」로 생각하면서 그려주면 작업 효율도 상승한다.



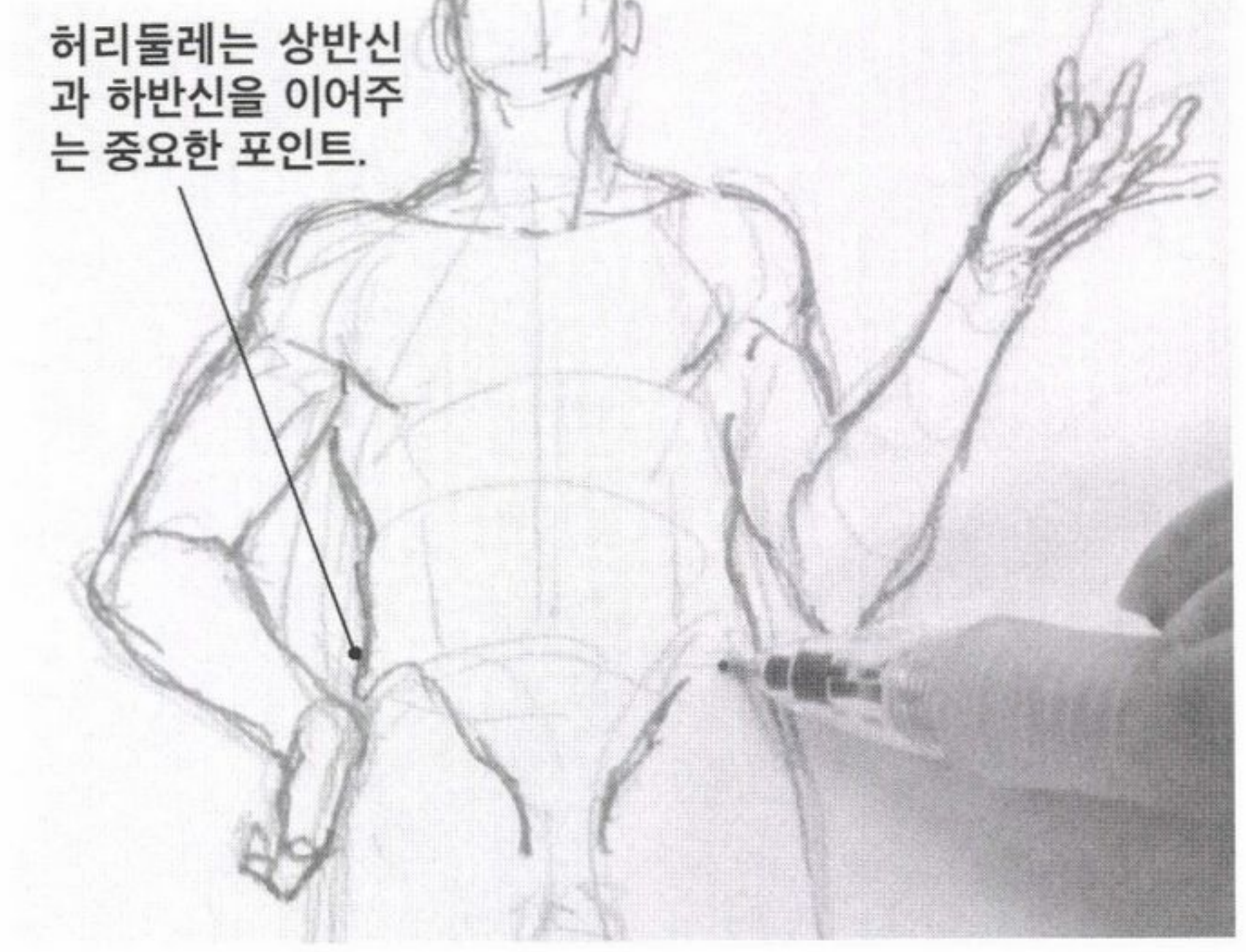
6 오른쪽 어깨의 삼각근으로 옮긴다.



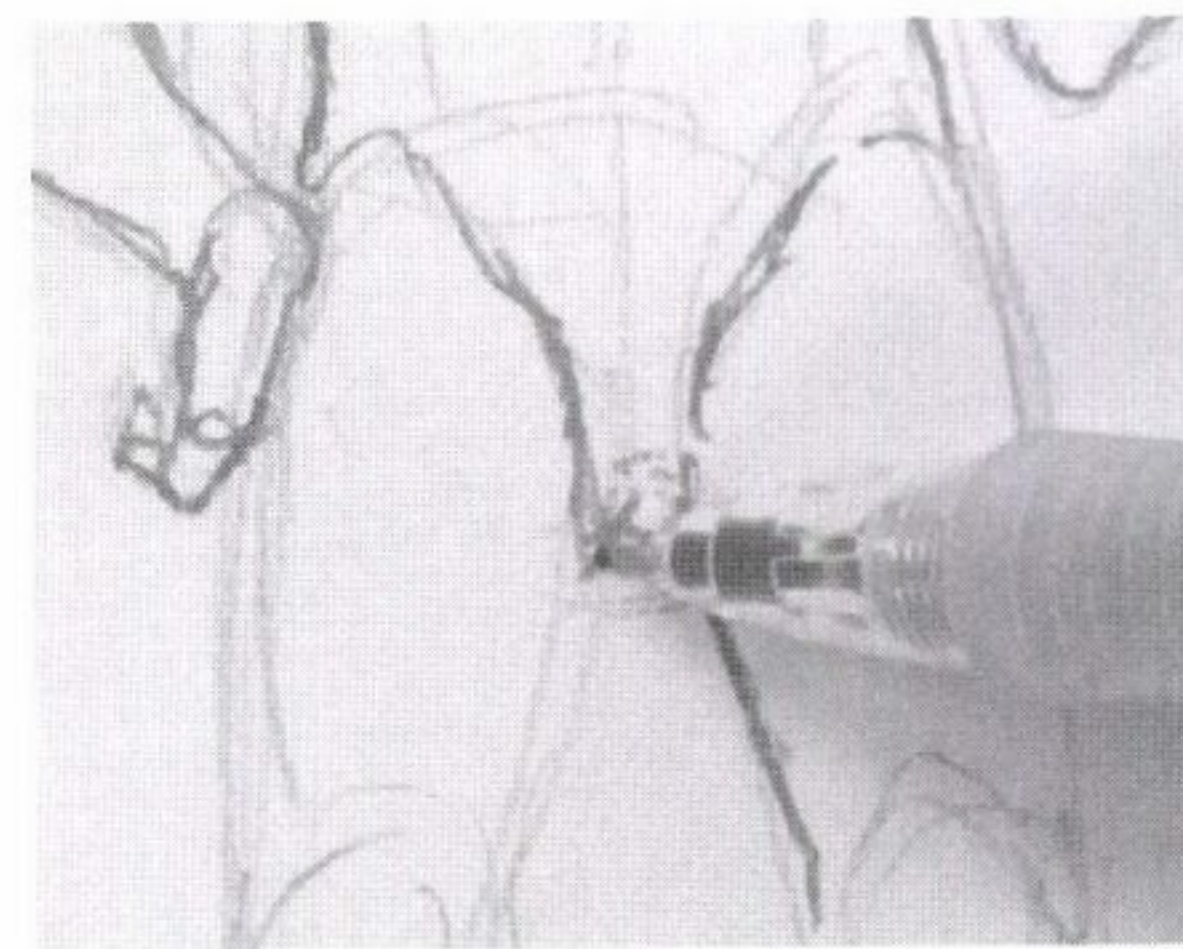
7 항상 좌우 밸런스를 보면서 오른쪽도 그려준다.



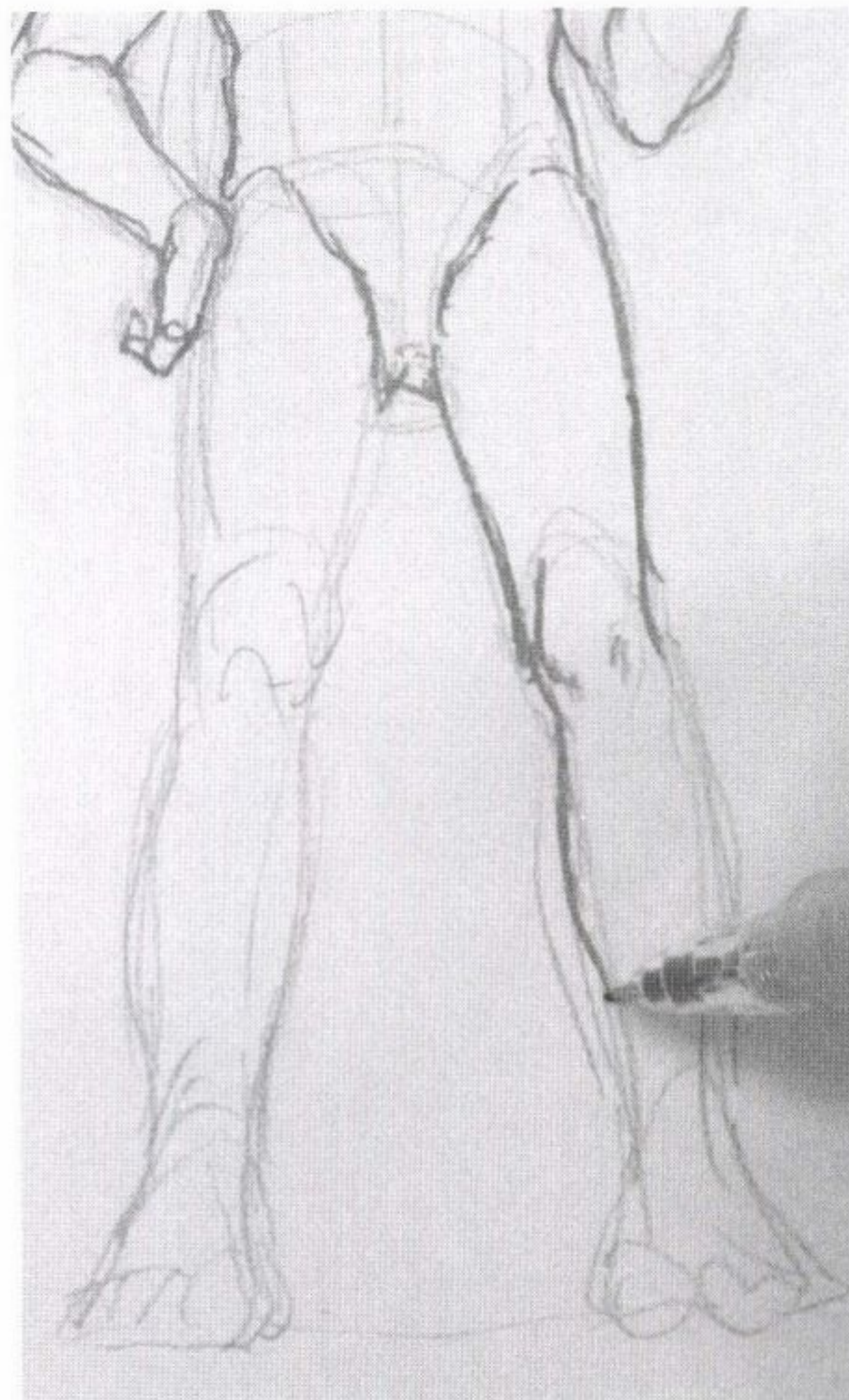
8 근육의 질감과 팔의 길이가 「다른 사람!」으로 보이는 일이 없도록 주의한다.



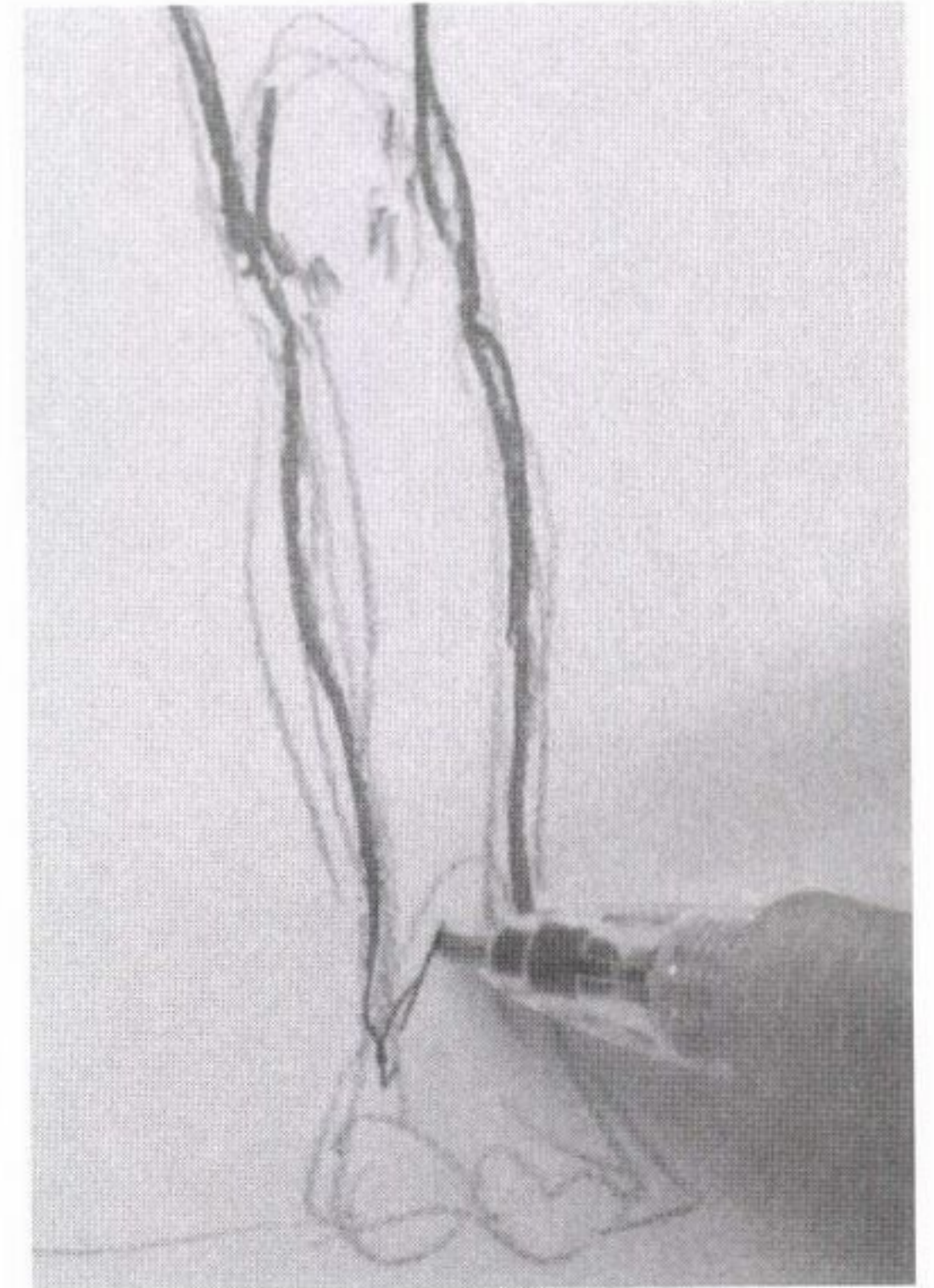
9 가랑이에서 다리가 볼록 자라난 것이 아니므로 다리 뿌리의 가동 영역을 고려해서 그려나간다. 다리가 길어보이게 하는 요령이기도 하므로로우 앵글일 때는 특히나 중요!



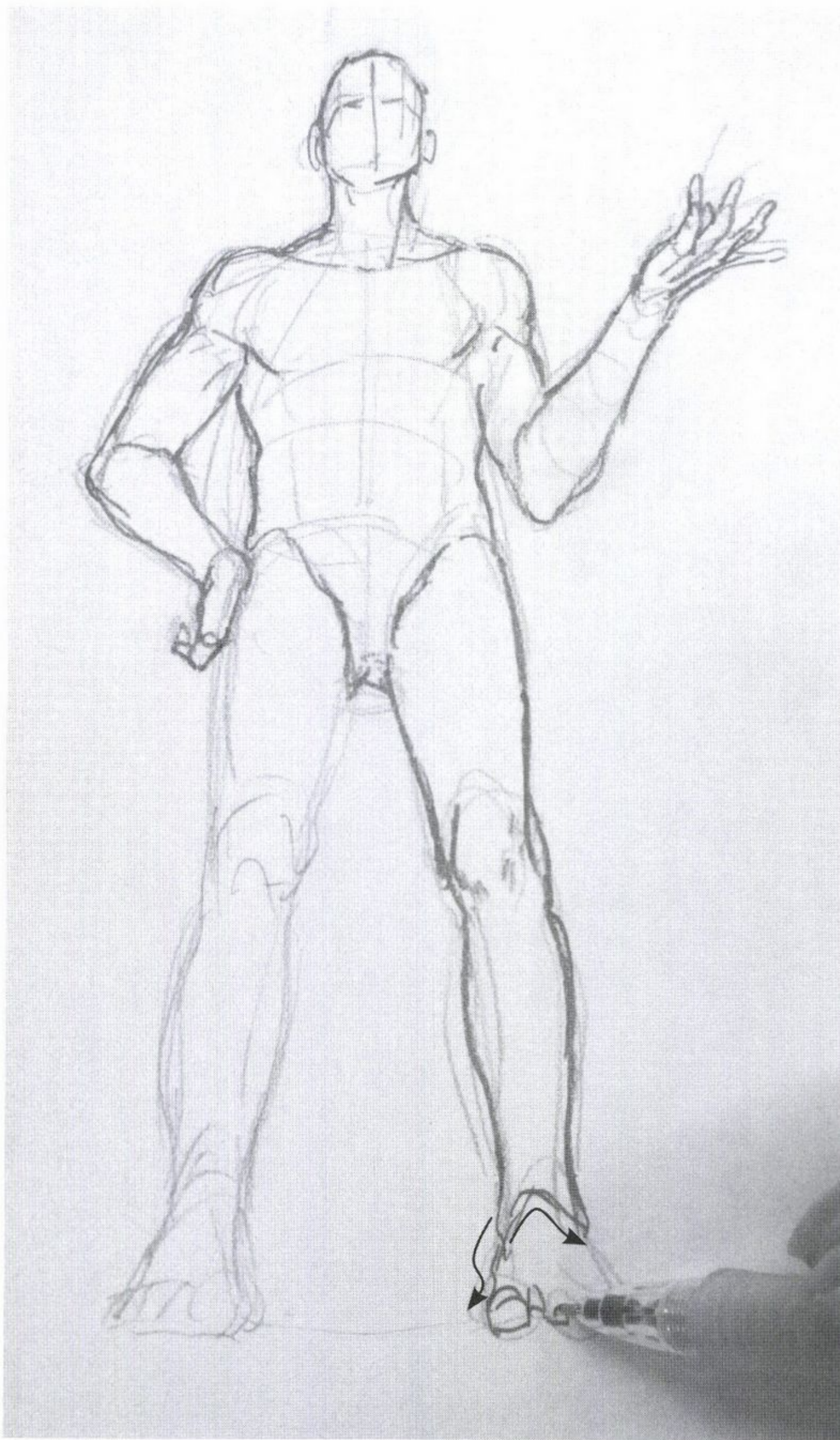
10 가랑이 너머로 살짝 보이는 「엉덩이」의 존재를 의식 한다.



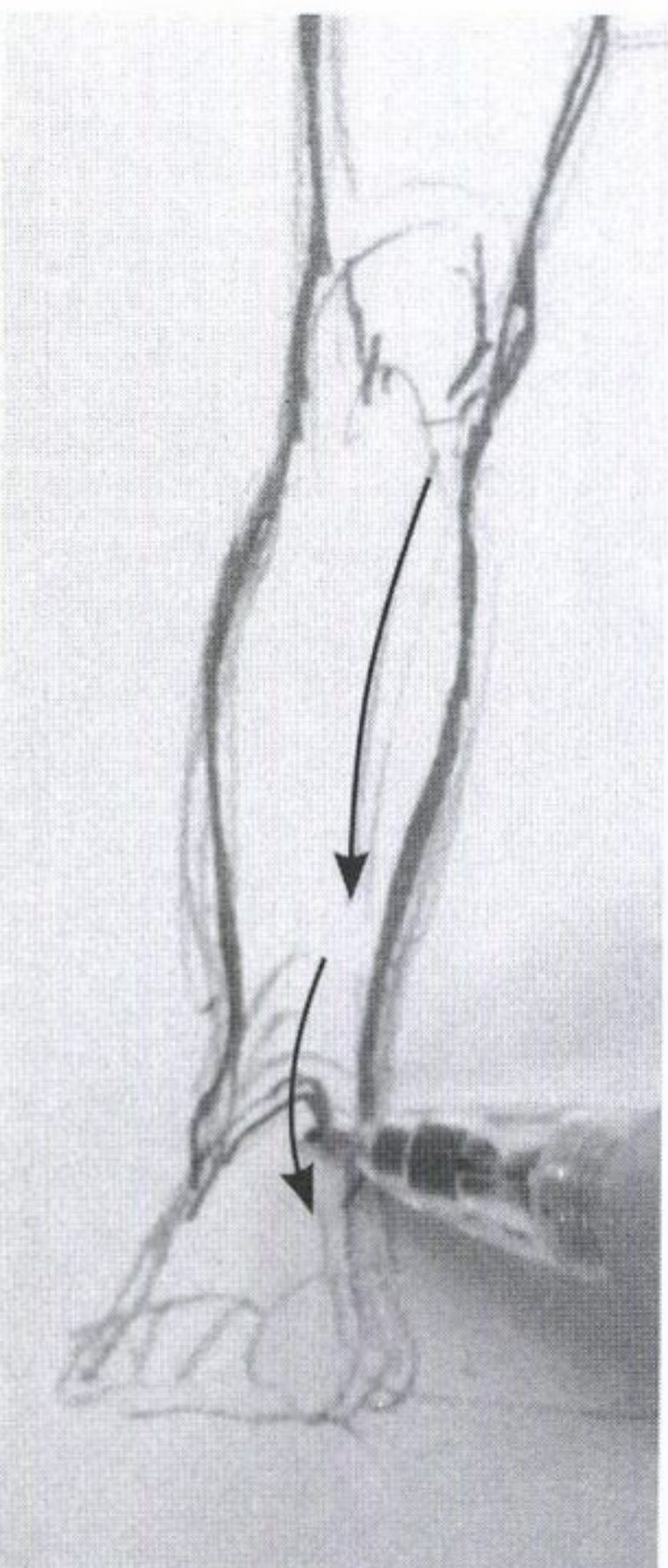
11 거슬거슬하게 그은 밀그림 선으로부터 라인이 「멋있다」라고 느껴지는 선을 선별해 나간다. 허벅지는 가능한 한 번에 매끈하게 그어주도록 한다. 허벅지에서 무릎, 무릎에서 정강이로 이어지는 흐름이 끊어지지 않도록 작업한다.



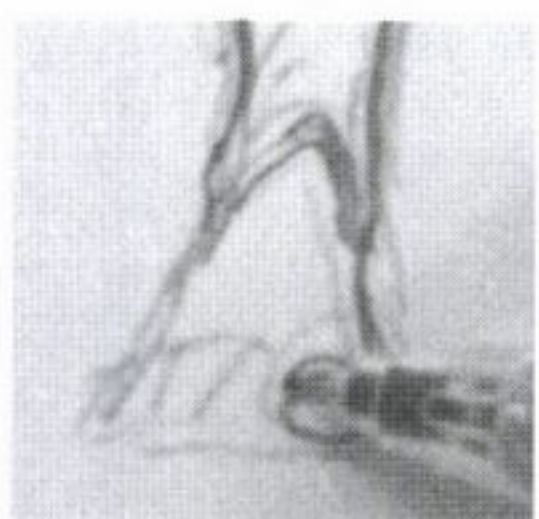
12 로우 앵글 이므로 무릎 아래를 길게 그리면서 무릎 위쪽이 전혀 다른 다리가 되지 않도록 장딴지, 발목, 복사뼈 등의 각 부분을 꼼꼼하게 그려준다.



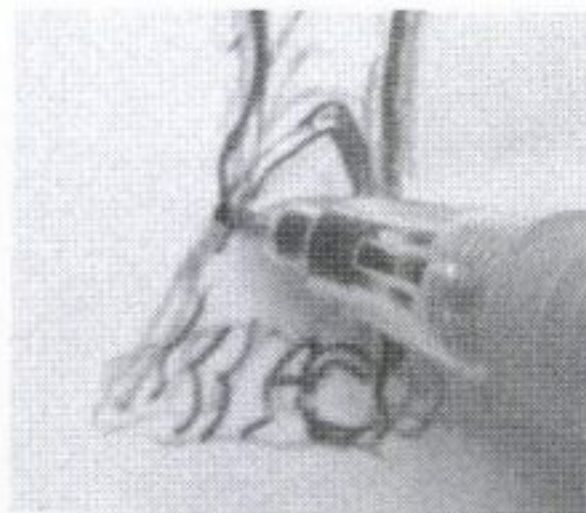
13 발등의 두께와 딱딱함이 드러나도록 뼈가 양상한 느낌으로 그린다.



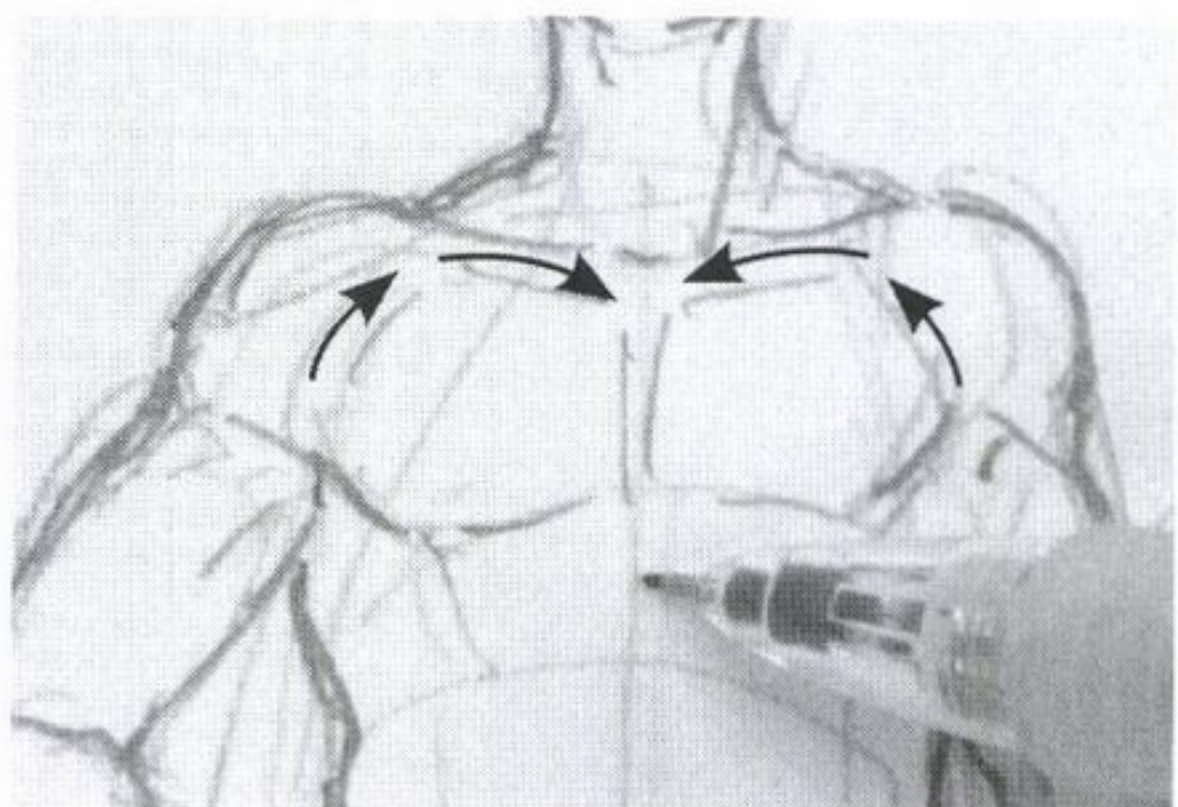
16 정강이에 뼈가 통과하는 것을 의식하면서 그린다. 정강이와 발등은 근육이 얇아 뼈가 드러나기에 딱딱한 느낌.



17 발가락은 꽤나 길다. 발가락을 제대로 그려주면 힘찬 발이 된다.



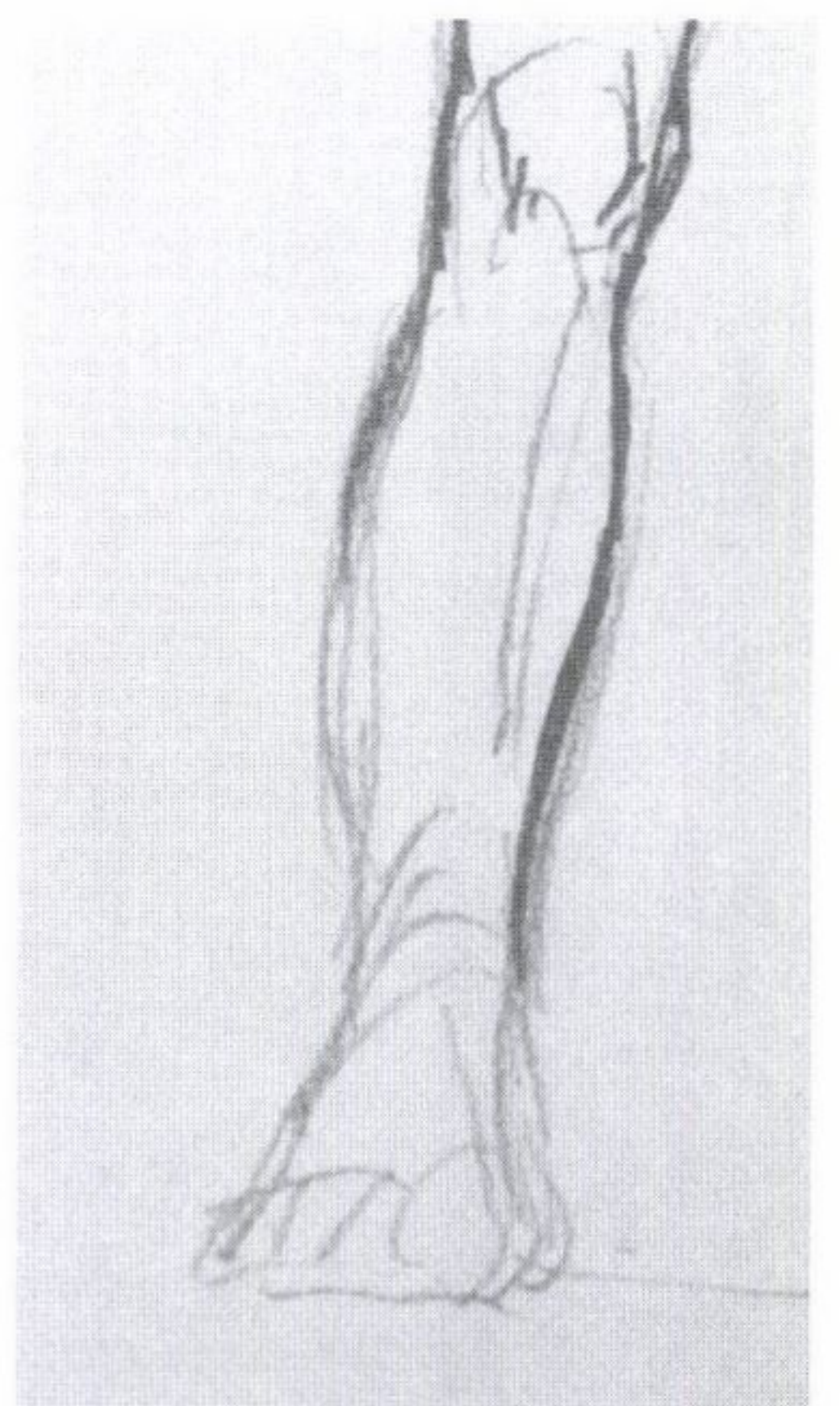
18 복사뼈를 잡아준다.



19 흉근과 복근의 경우에도 선이 아니라 패임과 부풀음을 표현하듯이 그려준다.



14 무릎은 '선'이 아니라 '패임'과 '돌출'을 그리도록 주의 한다.



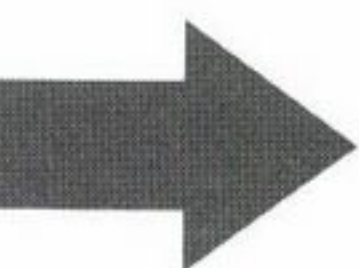
15 왼쪽 다리와 완전히 대칭 되도록 그리지 않아도 된다. 어디까지나 다리의 '질감'을 중요하게 여기고 오른쪽 다리와 왼쪽 다리가 동일한 인물의 다리로 보이기만 하면 OK.

마무리 데생 완성(원래 크기)



20 로우 앵글의 경우에 포인트가 되는 정강이와 돌출된 손가락 강조하여 마무리 지었다.

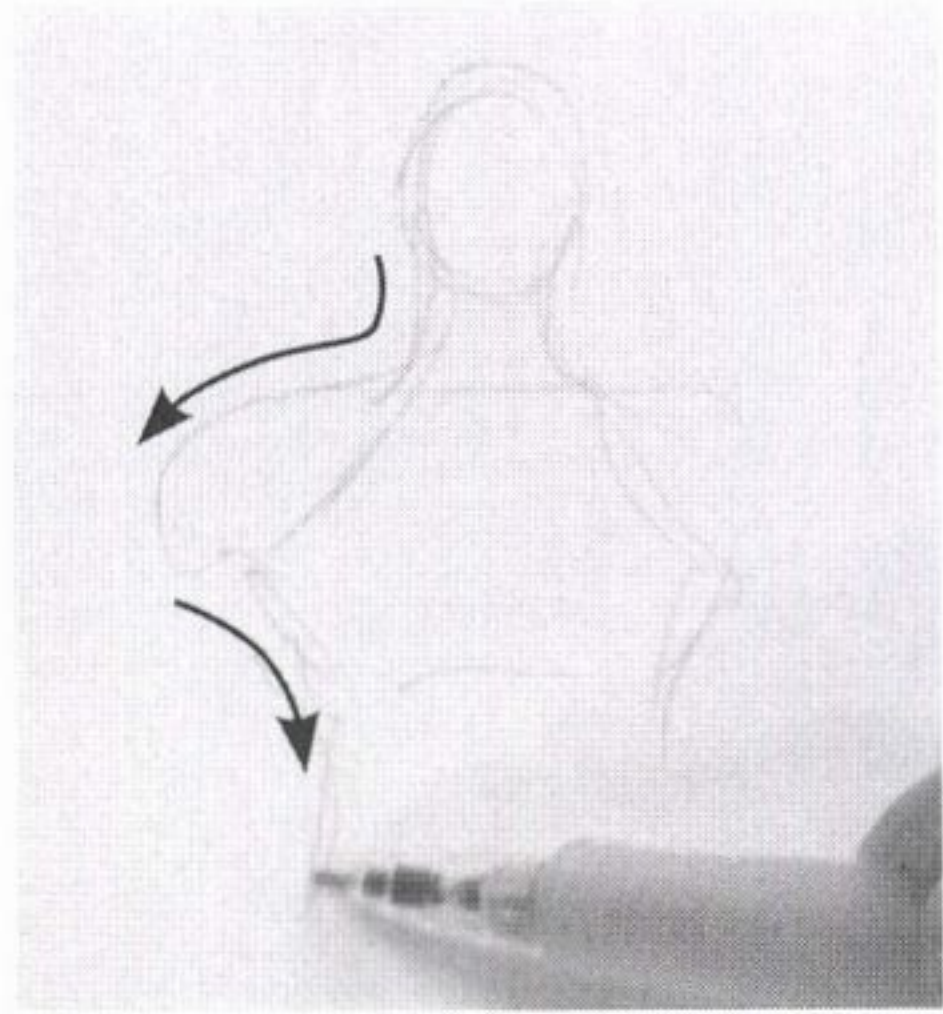
다음에는 이 작품 사례를 더욱 로우 앵글에서 그려보도록 하자



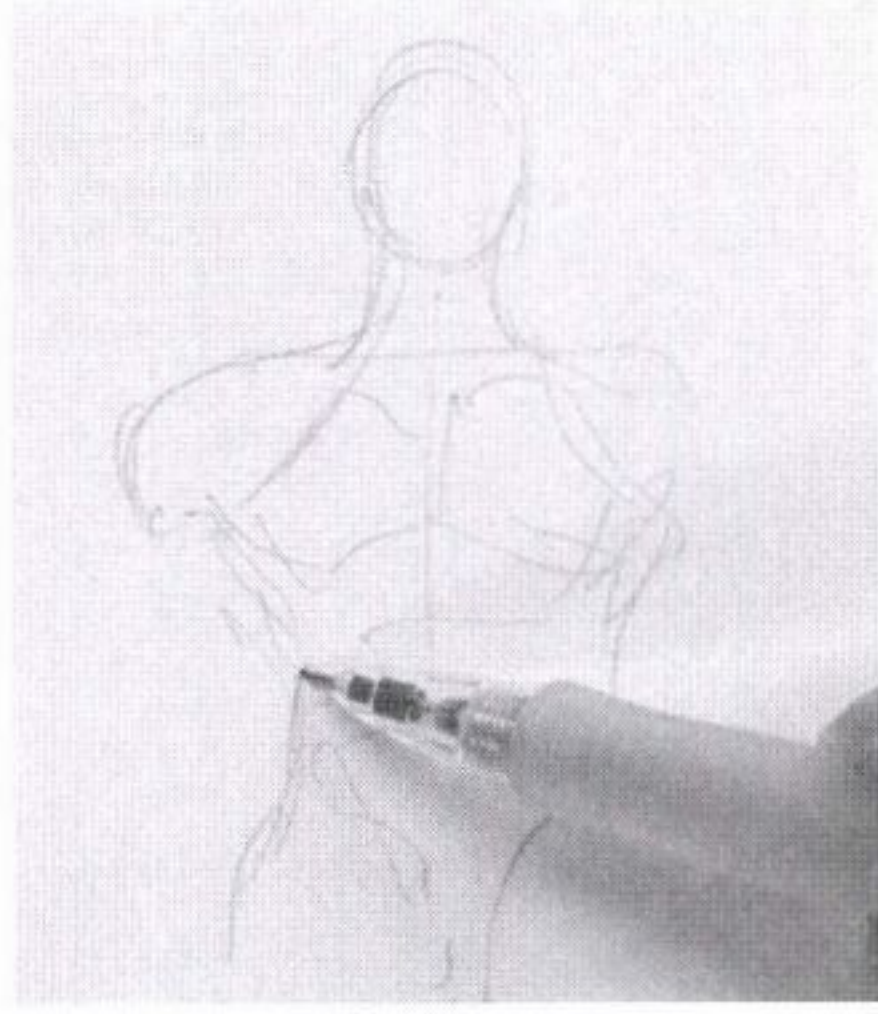
정면·슈퍼 로우 앵글

제작 시간 **8분** = 밑그림 **3분** + 마무리 **5분**

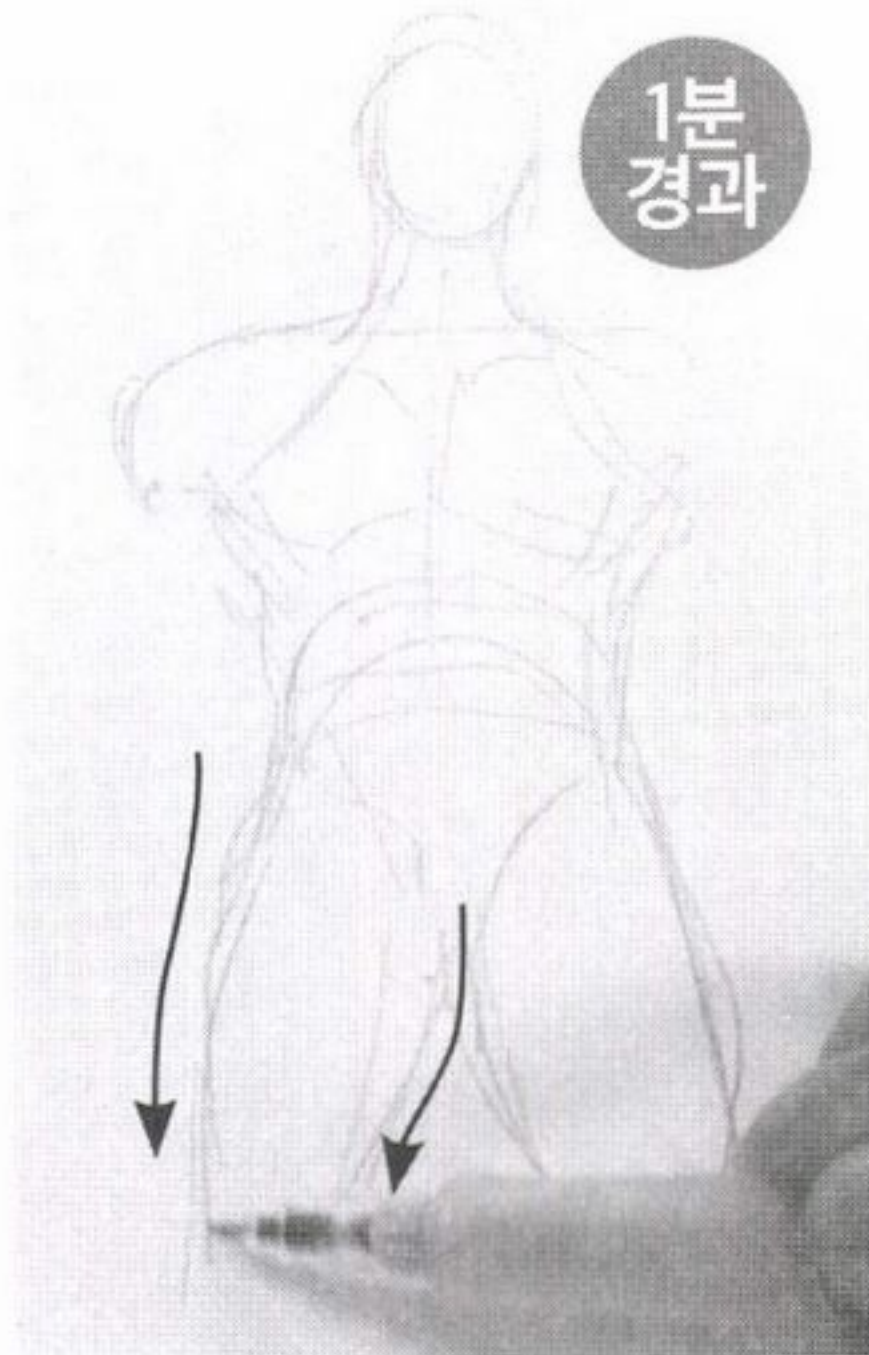
밑그림 데생



1 머리부터 그리기 시작하며 어깨 폭과 주름을 약간 과장되게 그린다.

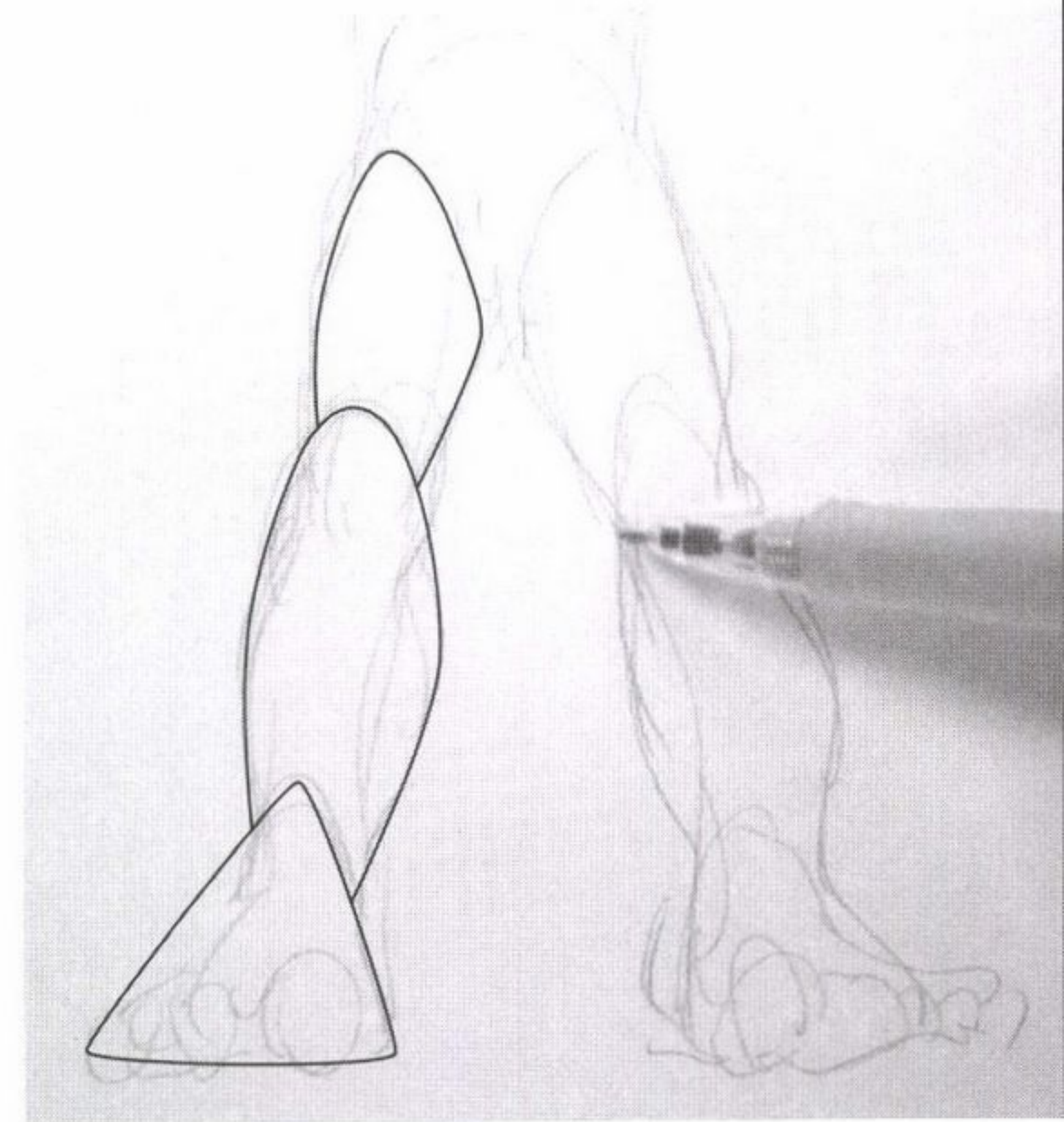


2 과장된 밸런스 안에서도 각 부위의 존재를 잊지 않도록 주의한다.

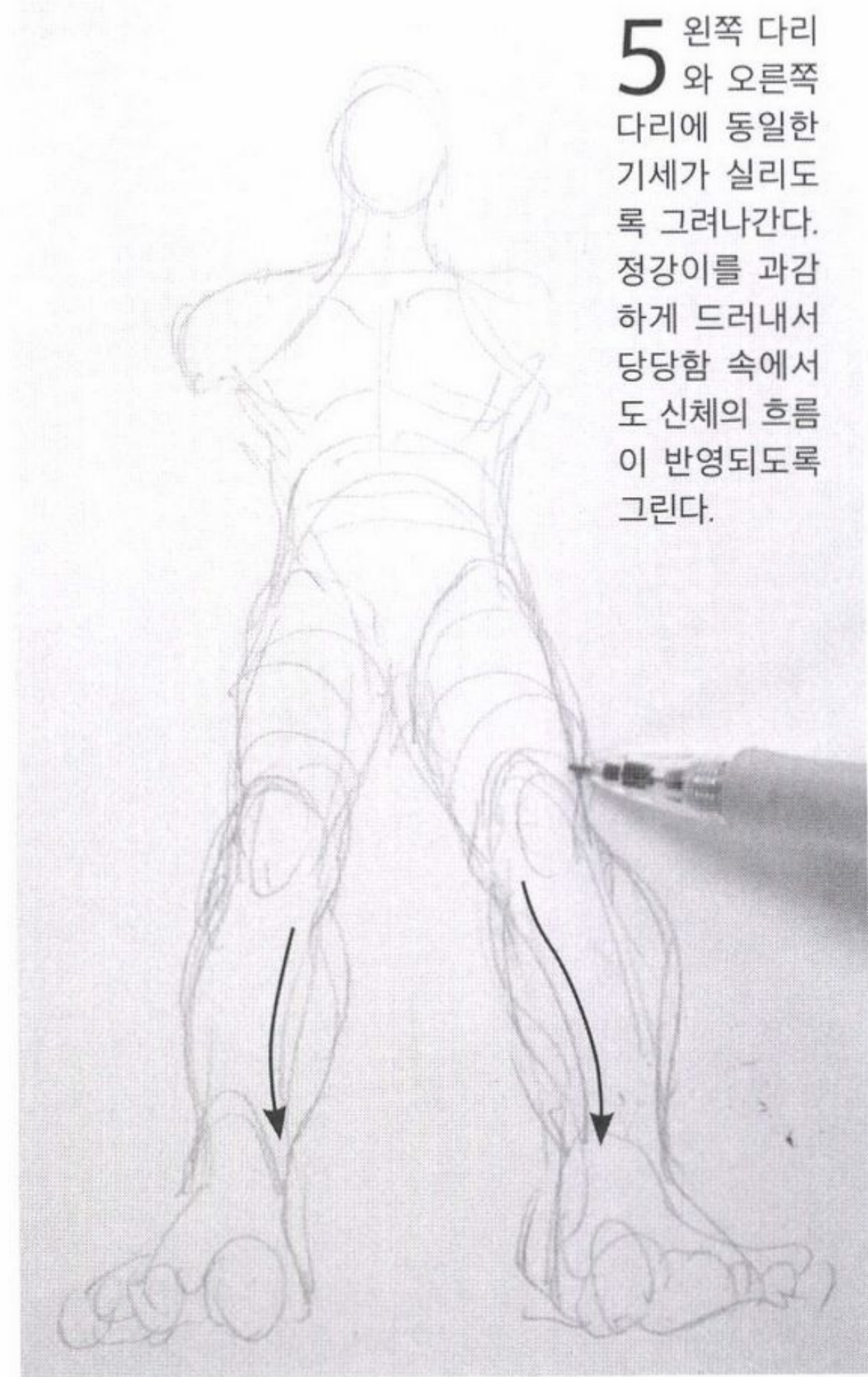


3 곡선을 표현하여 근육에 휘어짐이 생기도록 형태를 잡아준다.

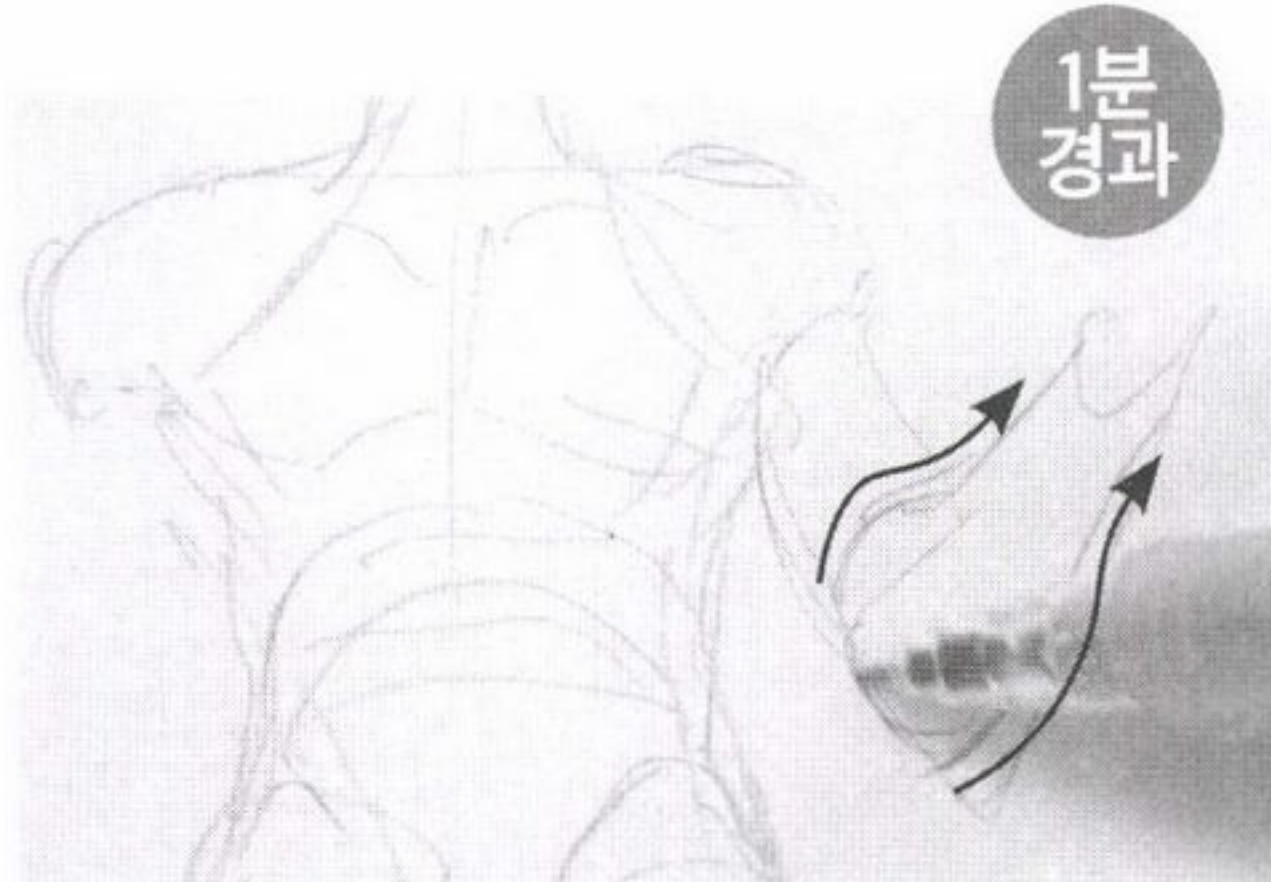
상당히 오버하는 밸런스로 그려나간다.



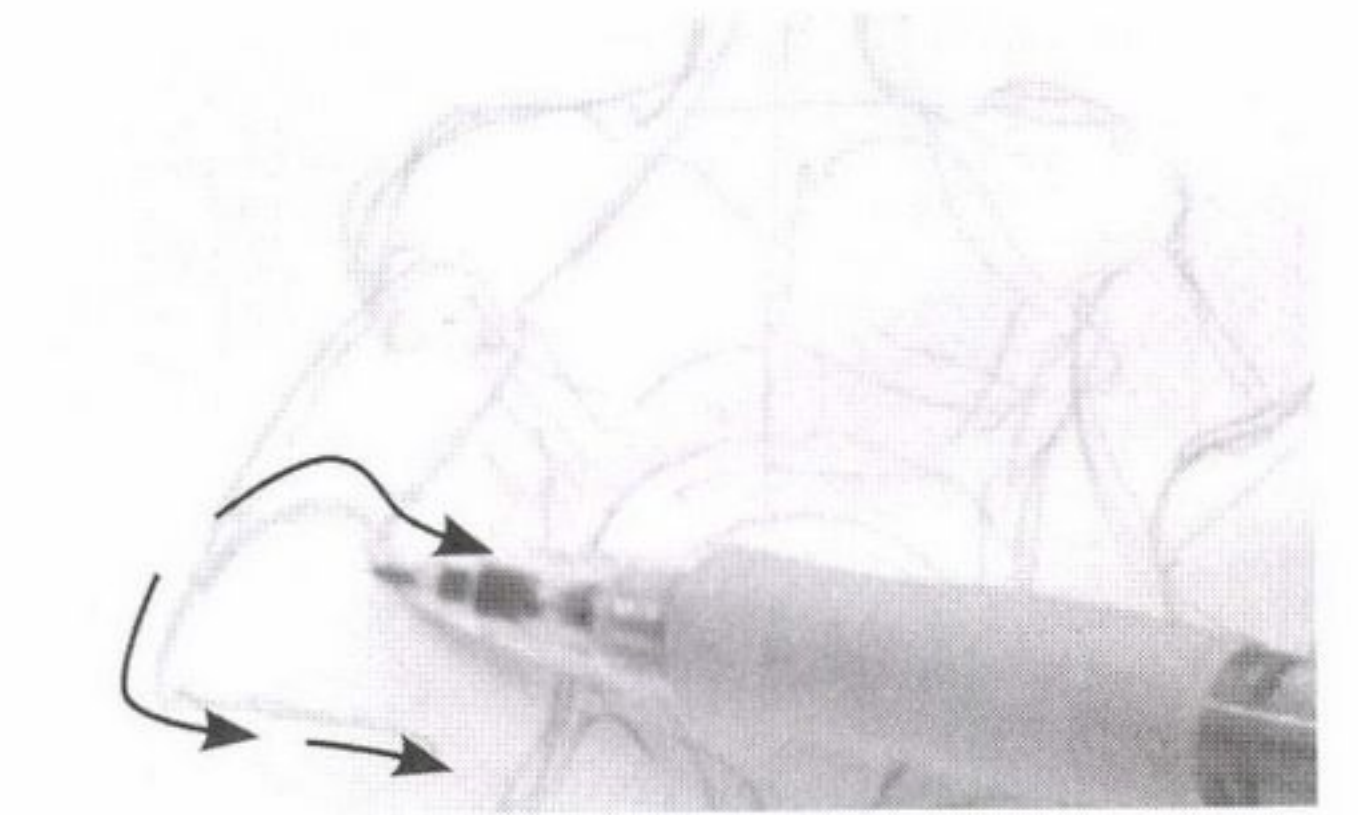
4 당당한 느낌을 주고 싶을 때는 토대가 되는 다리를 대담하게!



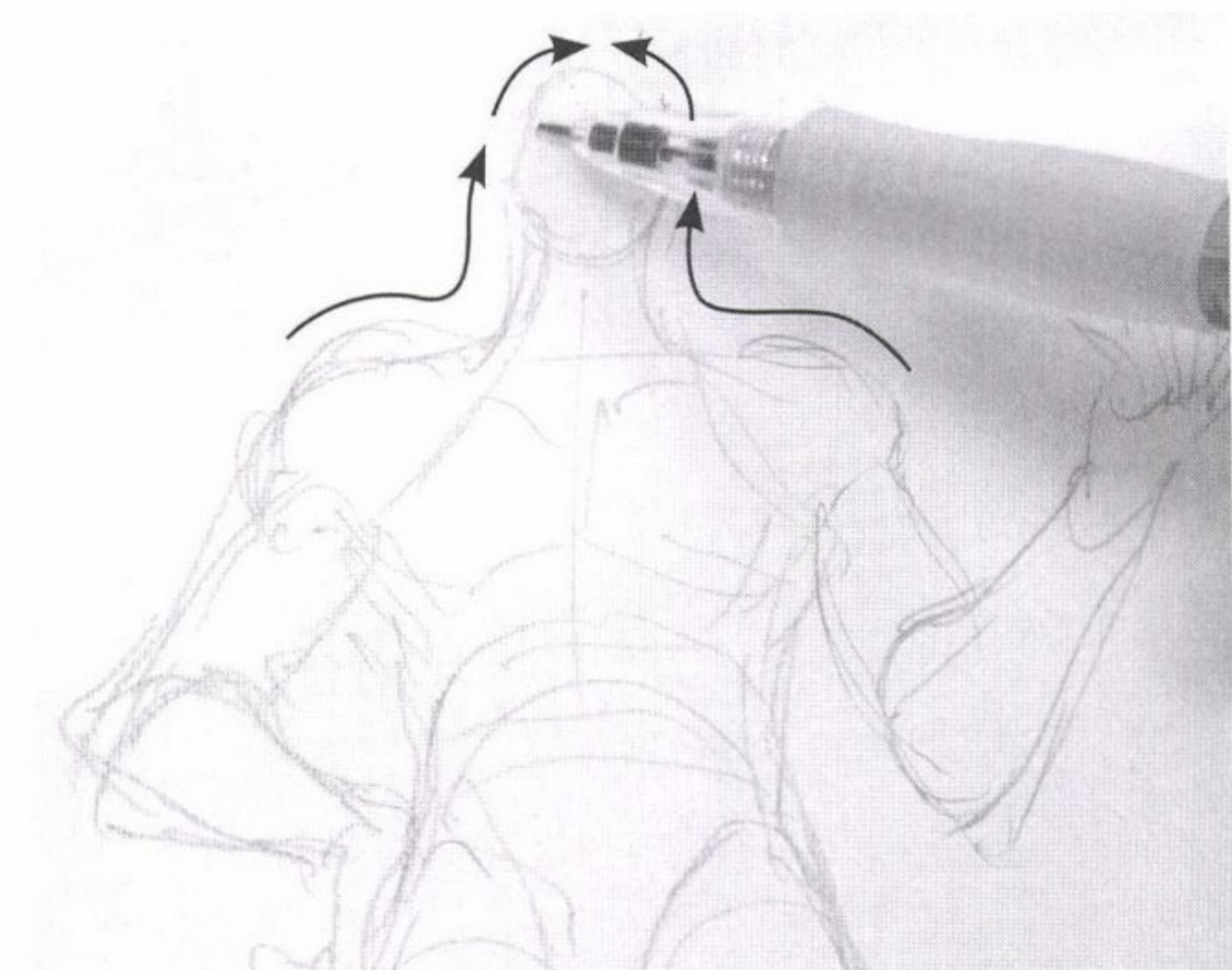
5 왼쪽 다리와 오른쪽 다리에 동일한 기세가 실리도록 그려나간다. 정강이를 과감하게 드러내서 당당함 속에서도 신체의 흐름이 반영되도록 그린다.



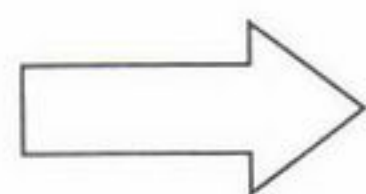
6 관절로 인해 짓눌린 근육에서 손목까지의 라인에 강약을 준다.



7 뼈가 드러나는 팔꿈치 부위, 관절 주변의 살집... 각각의 요소를 강조하여 그린다.



머리는 작게 목 주변은 쪽쪽 그려서, 하반신으로부터 상반신까지 뚫고 지나가는 듯한 실루엣을 만든다.



8 어깨 폭과 머리의 거리와 사이즈에 주의하면서 로우 앵글 느낌을 준다.

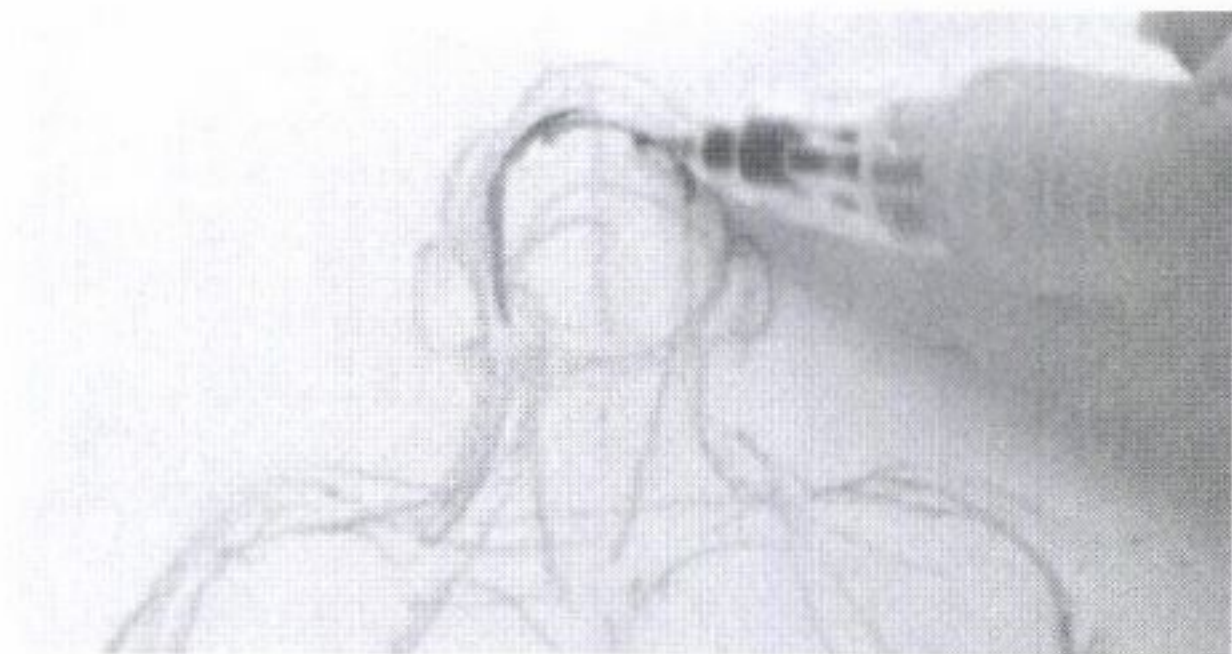


3분만에 밑그림 데생 완성

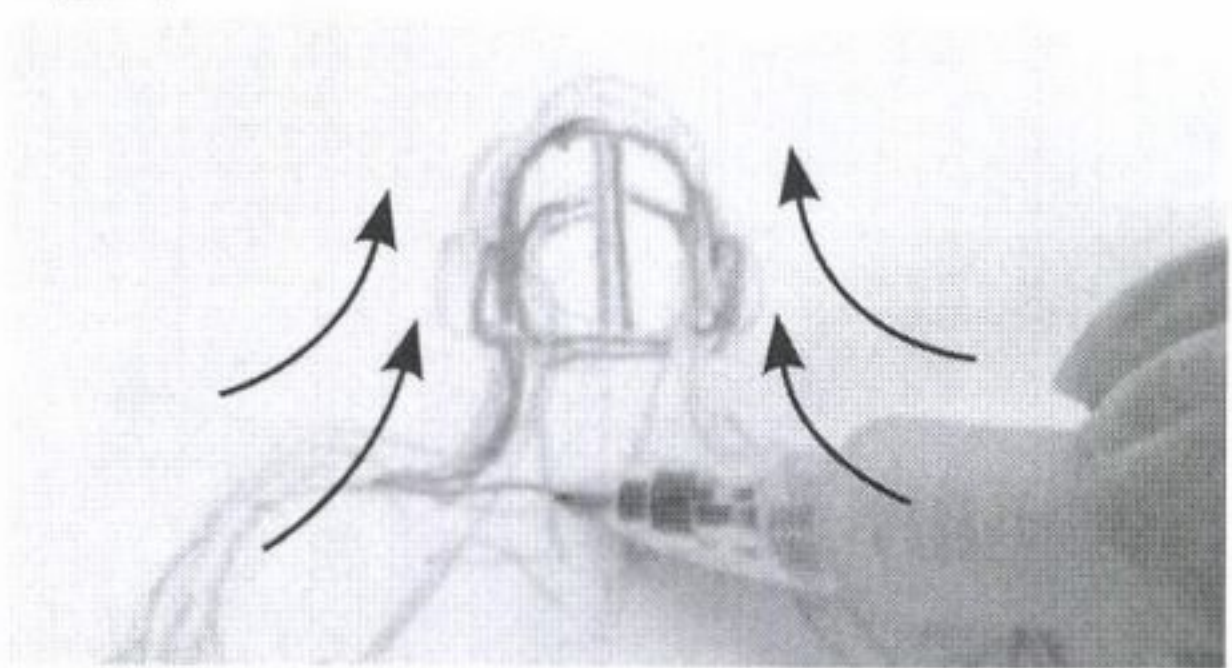
9 부풀림이 있는 곳은 잘 부풀려주고 좁혀야 하는 곳은 좁혀준다! 전체적으로 파츠를 크게! 라는 식으로 강약이 생기지 않도록!
「목」, 「부위」, 「손목」, 「발목」이 확실하게 좁혀서 묘사한다.

마무리 데생

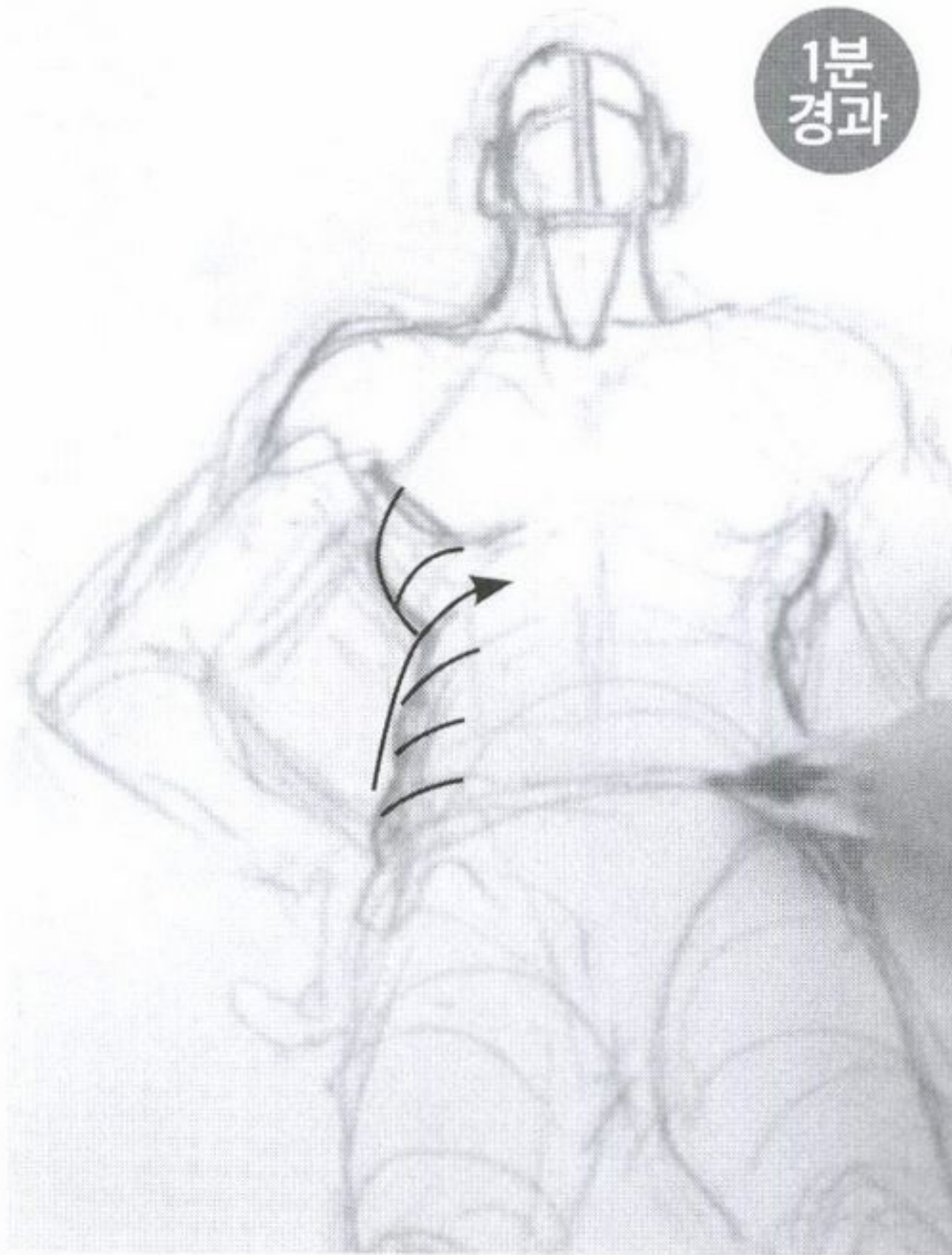
1분
경과



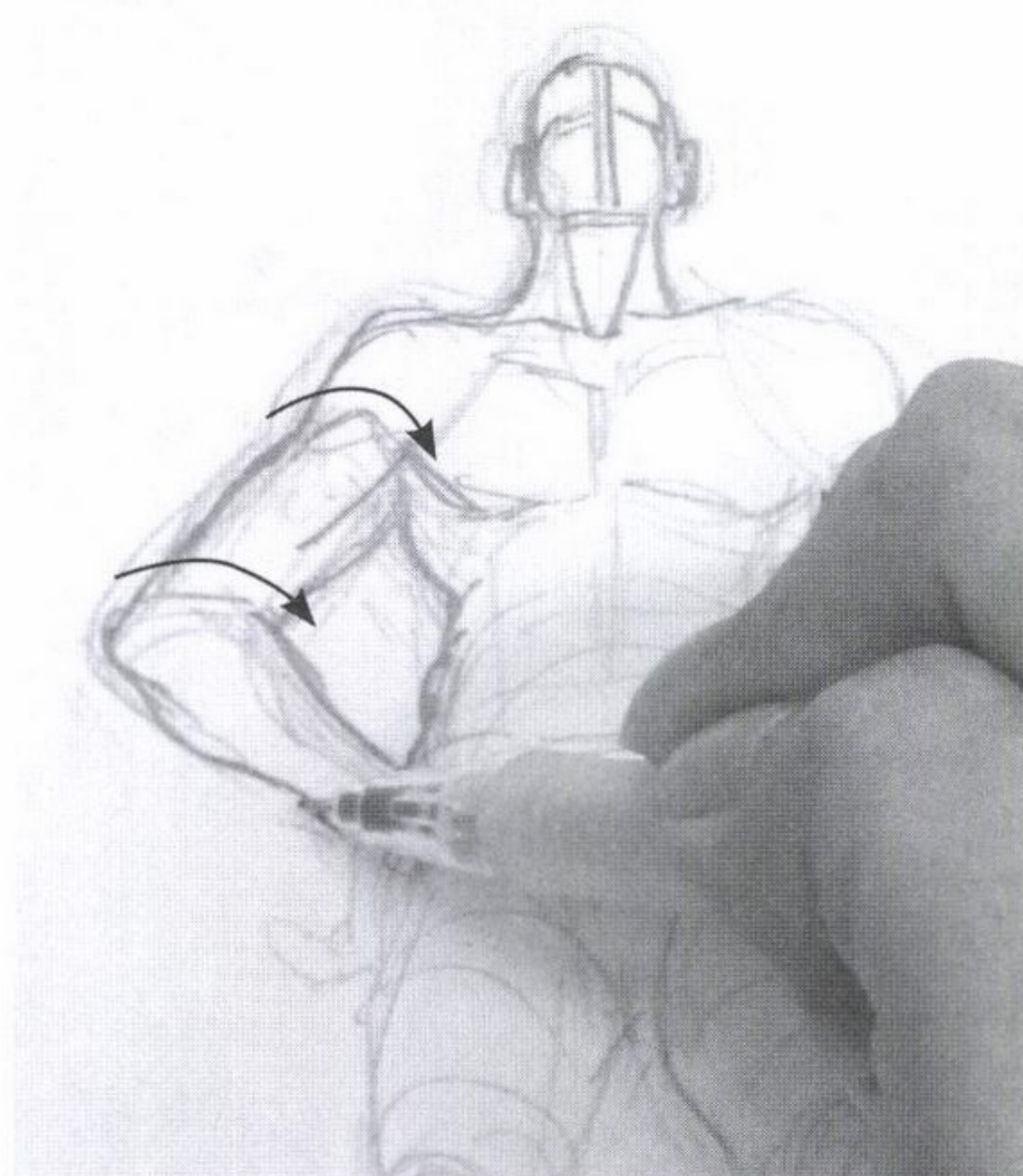
1 한층 더 「올려다보는」 인상을 주기 위해서 어깨 → 목 → 머리로 이어지는 흐름을 기세 좋게 만들어준다.



2 쇄골은 수평으로 마무리하고 쇄골 너머에 목이 엮보이도록 한다.



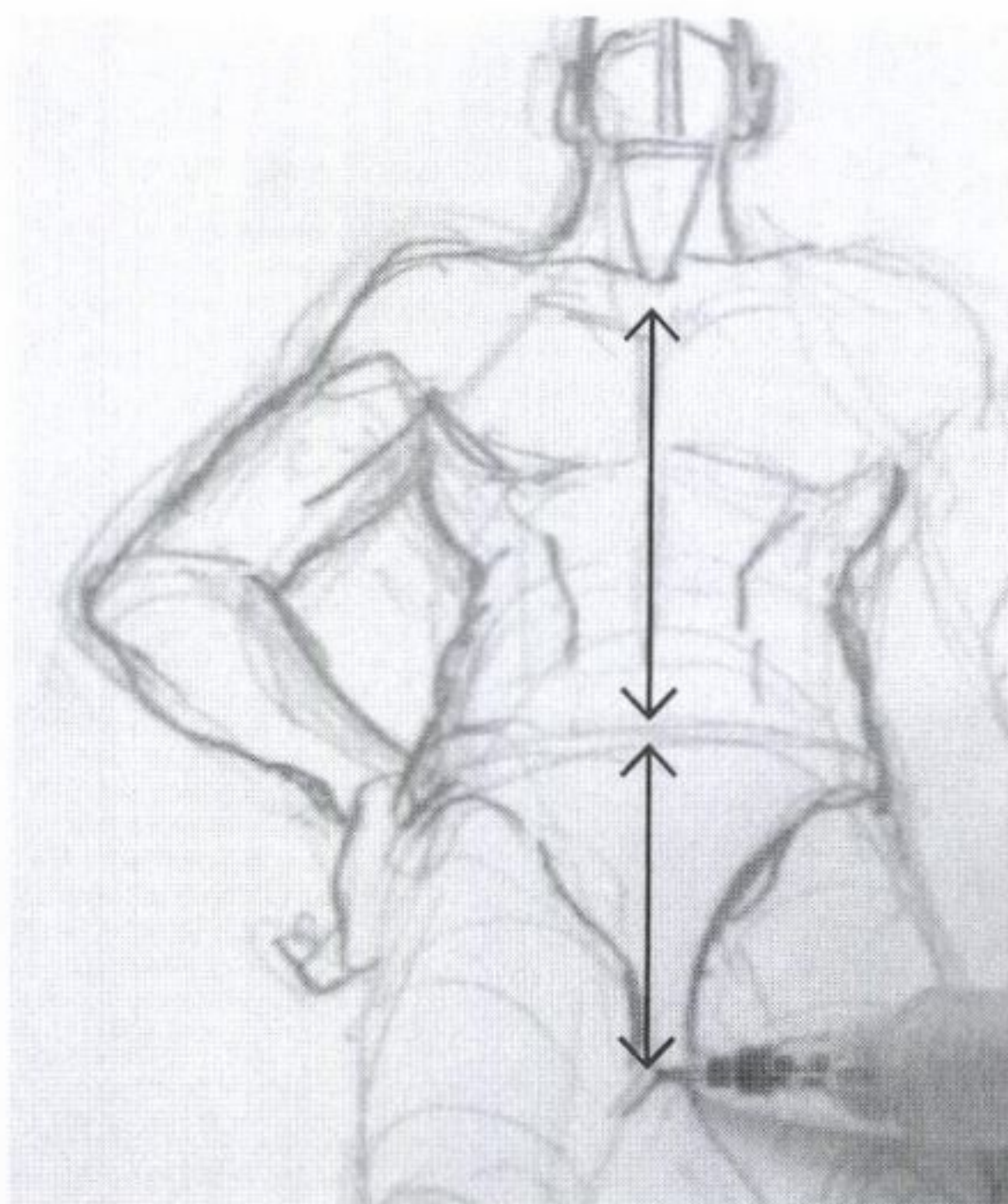
3 주름도 살짝 파고드는 듯이 그려서 압축되어 보이는 동체의 겹침을 강조한다.



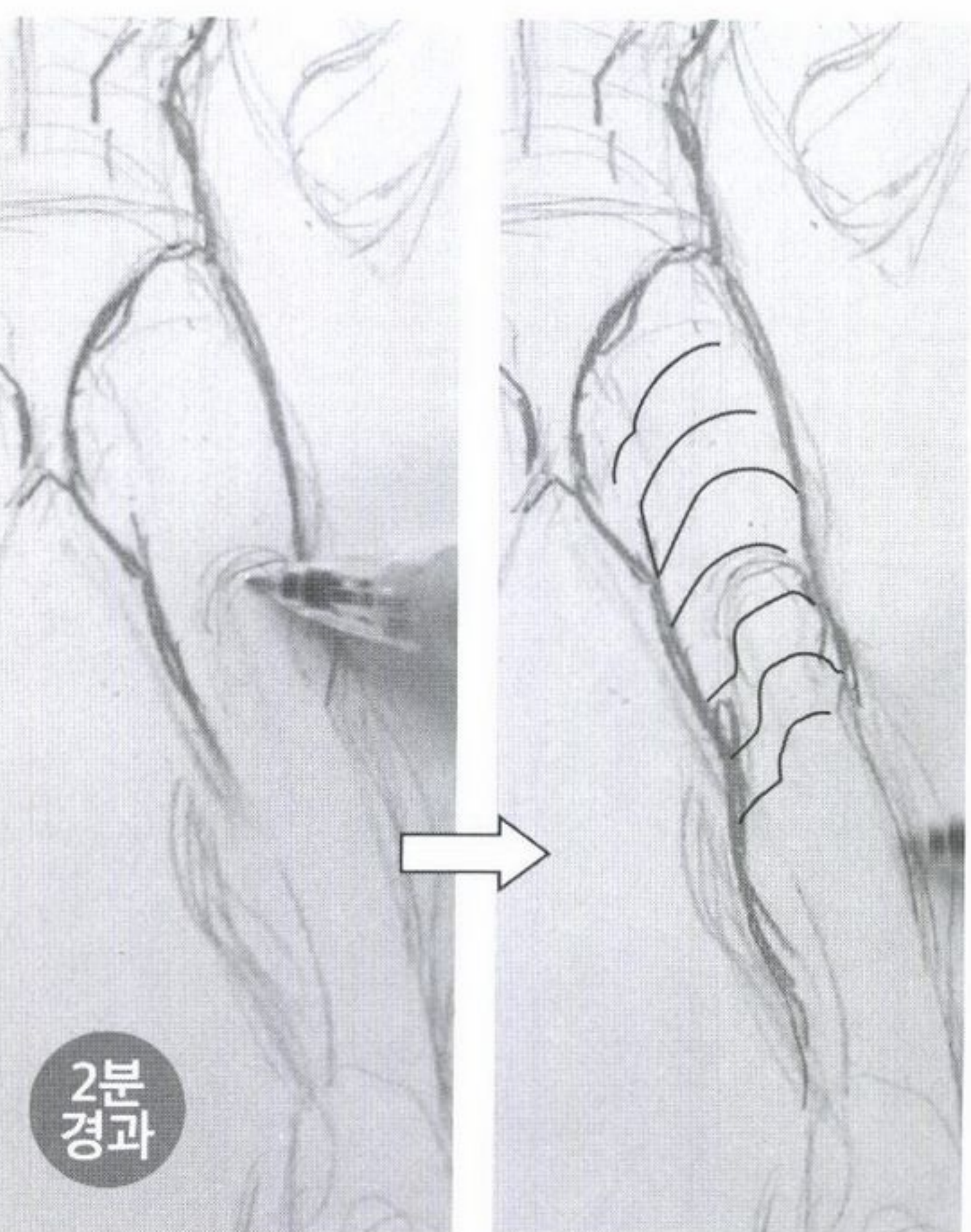
4 관절, 근육의 이음매는 둥그스름하게 한다.



5 척! 하고 자세를 잡은 듯한 인상을 강하게 주기 위해서 허리에 대고 있는 손보다도 「허리」를 전면에 확 돌출시킨다.

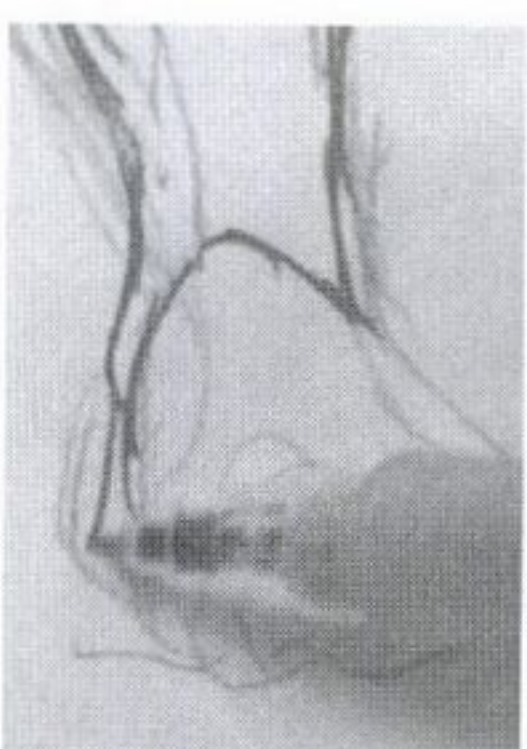
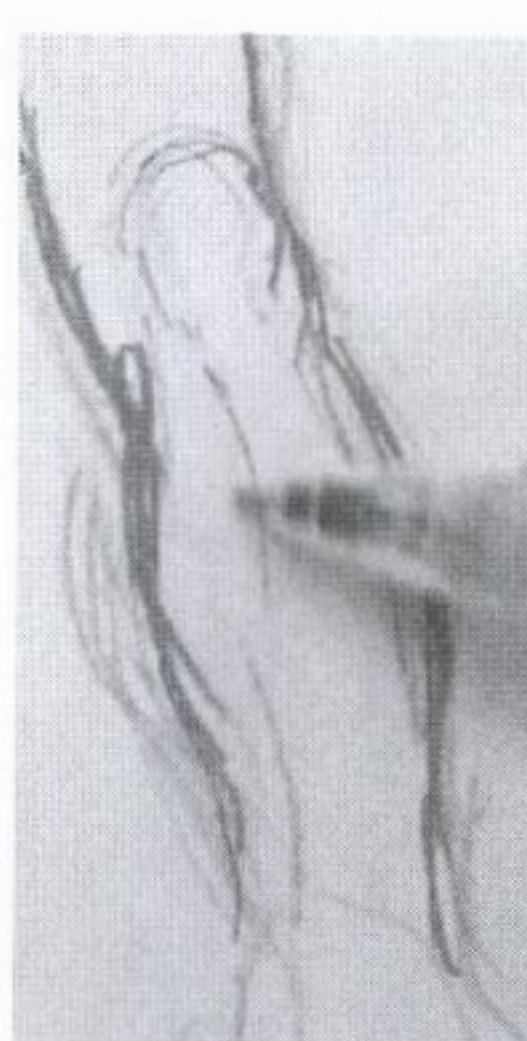


6 통상의 로우 앵글보다도 하반신(가랑이)의 점유율을 높였다. 이런 부분에서 통상의 로우 앵글과 슈퍼 로우 앵글(과장된 포즈)의 차이를 쉽게 알 수 있다.

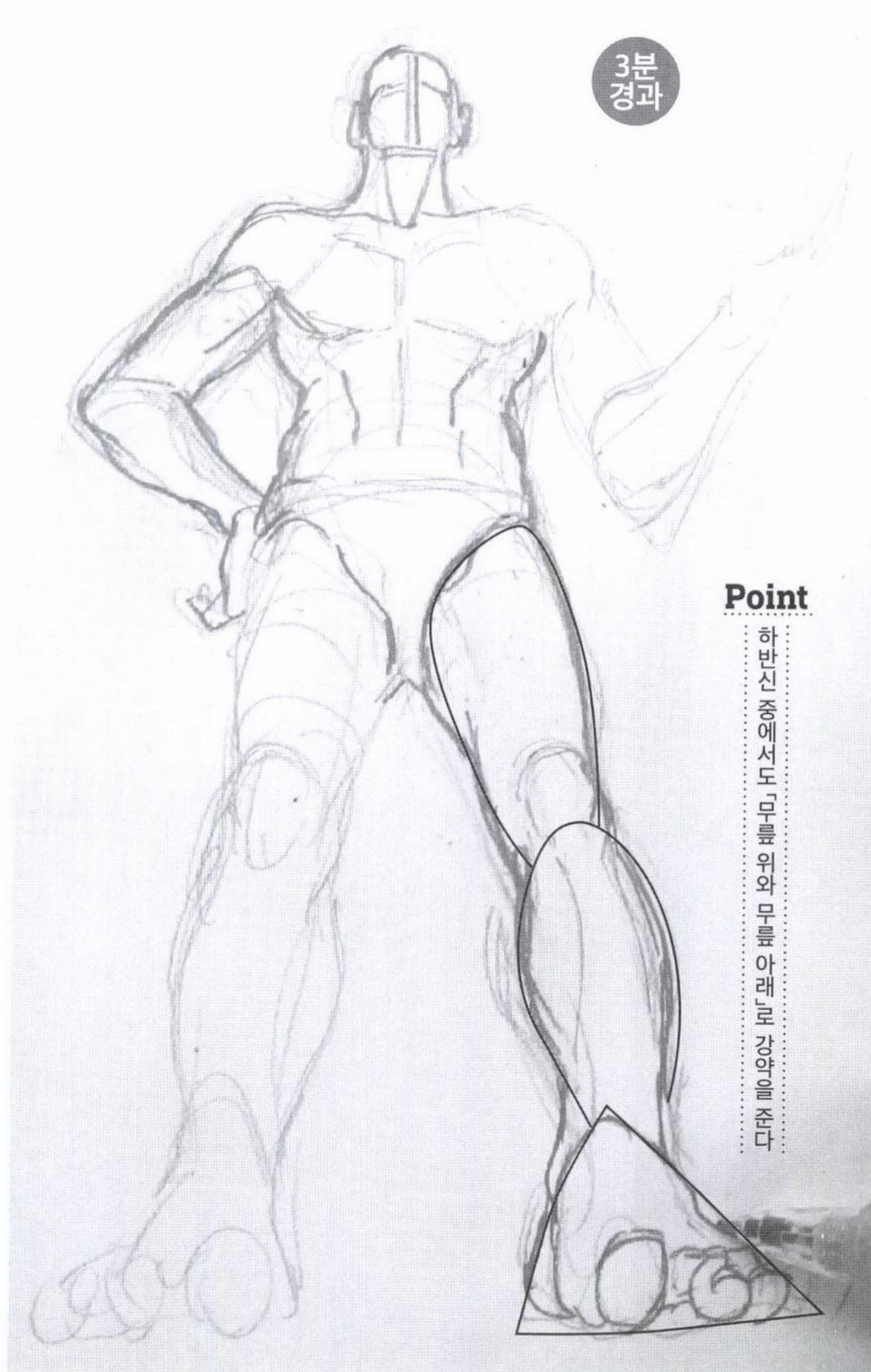


2분
경과

7 상반신에 비해 다리가 차지하는 비율이 꽤나 커져 있다. 다리의 입체감을 잡아주면서 그린다.



8 다리의 기본 형태는 통상의 로우 앵글과 동일하지만 좁힐 곳은 좁혀주고 부풀릴 곳은 부풀려 준다...는 부분을 한층 더 강하게 표현한다.

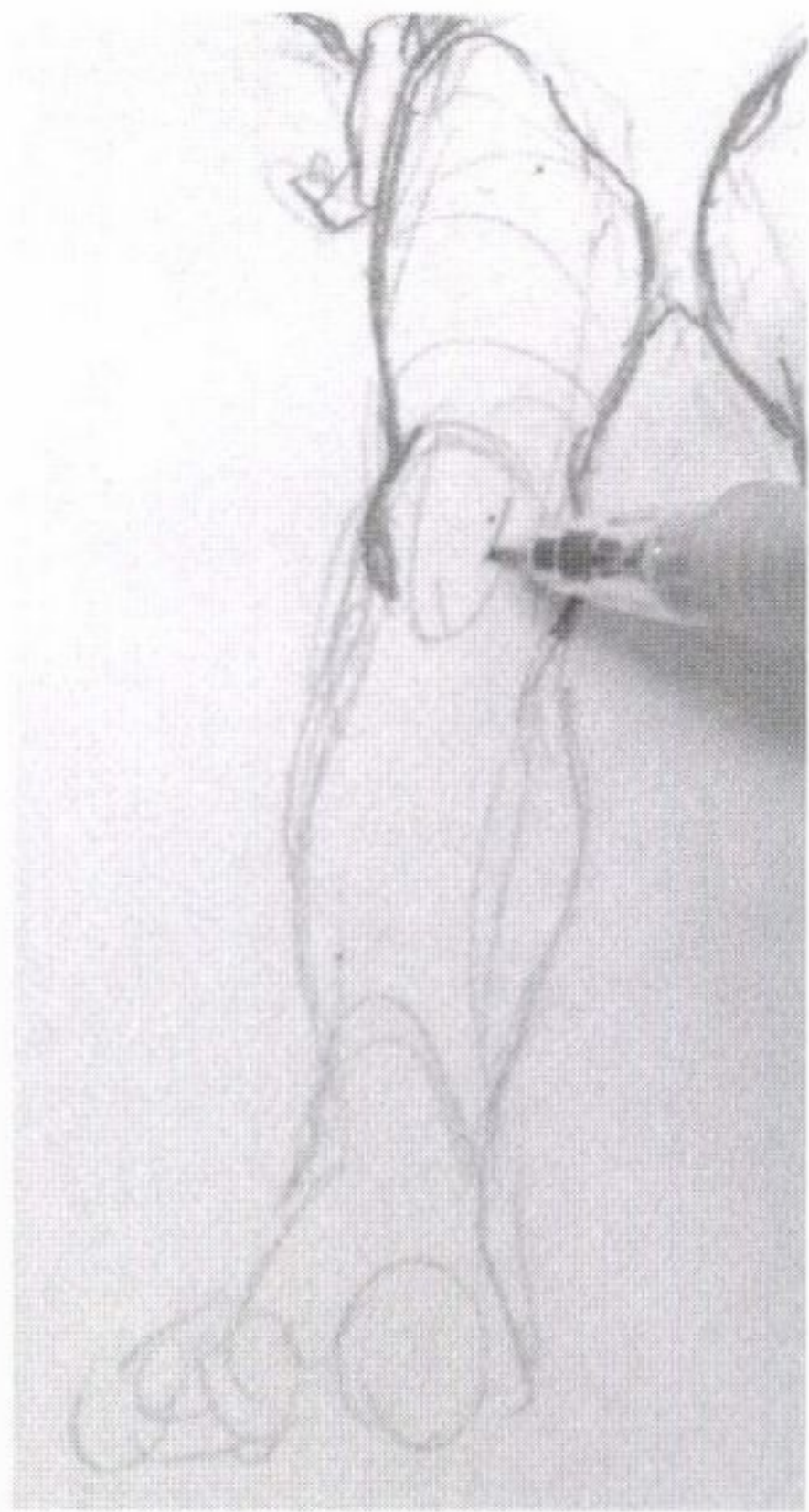


3분
경과

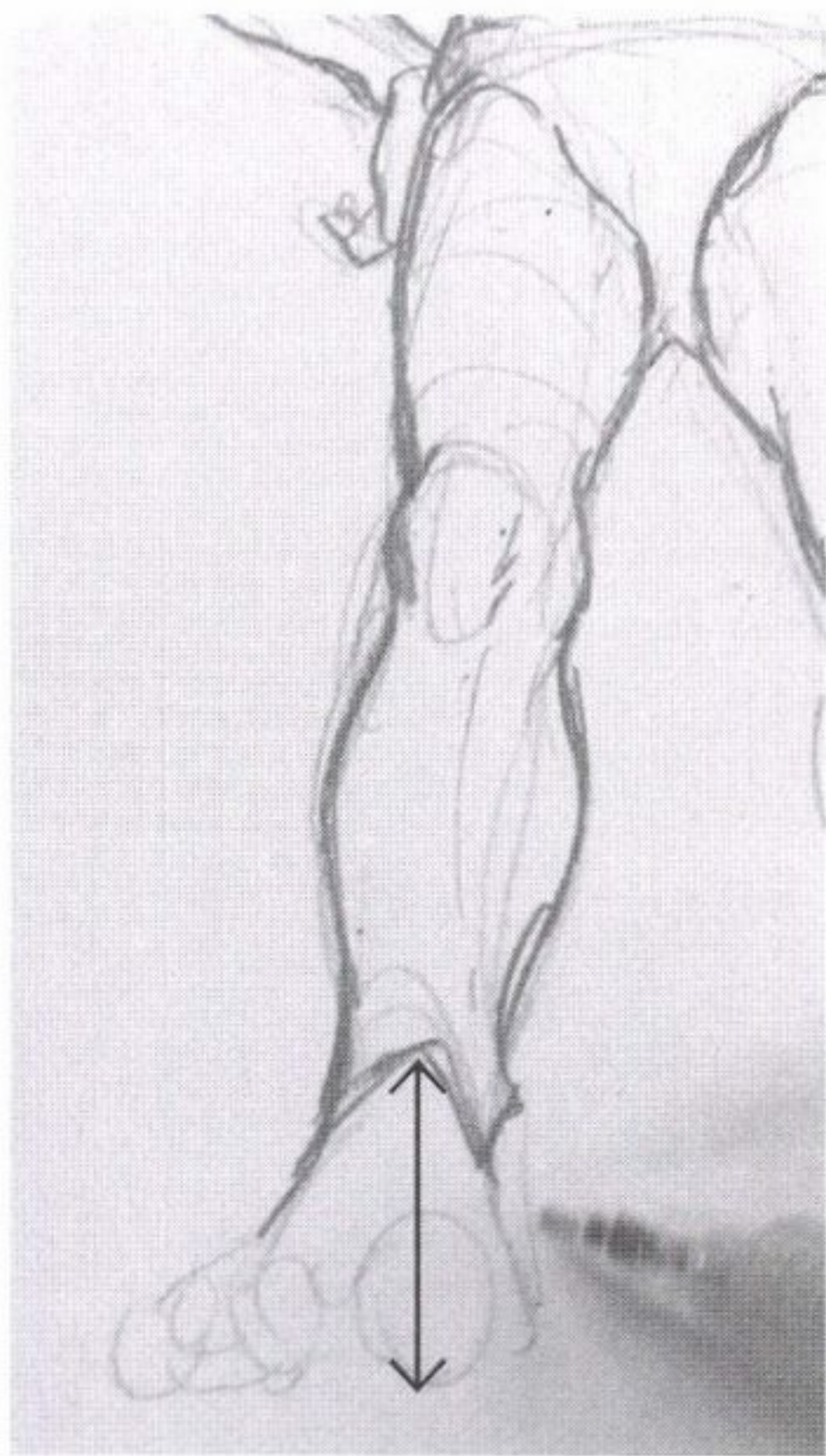
Point

하반신 중에서도 「무릎 위와 무릎 아래」로 강약을 준다.

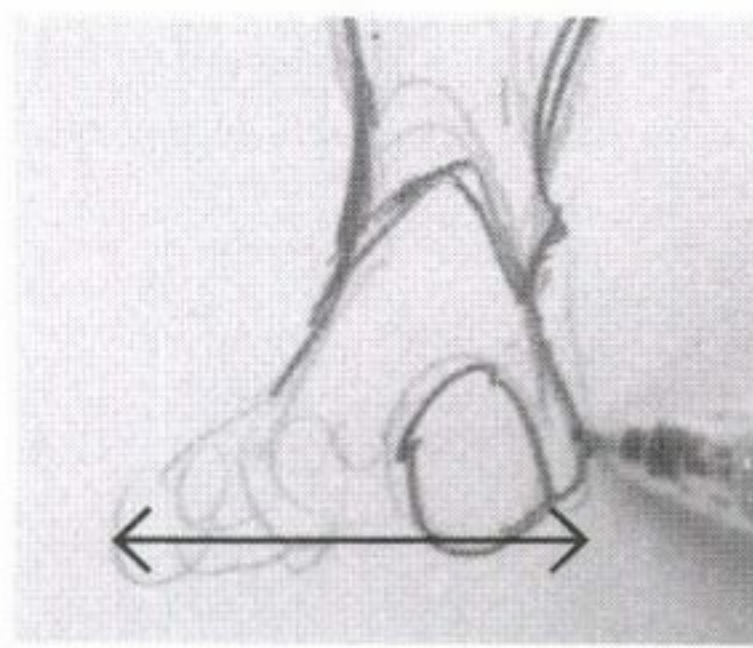
9 투시도를 과장할 때의 기본 개념인 「바로 앞에 있는 것은 크게, 안쪽에 있는 것은 작게」를 의식하며 단계를 밟아서 그려나간다. 대략적으로 나누어서 「상반신과 하반신」에 차이를 준 다음, 추가로 하반신 중에서도 각 부위 비율에 차이를 준다. 전체를 균등하게 과장시키지 말고 완급을 주는 것이 좋다.



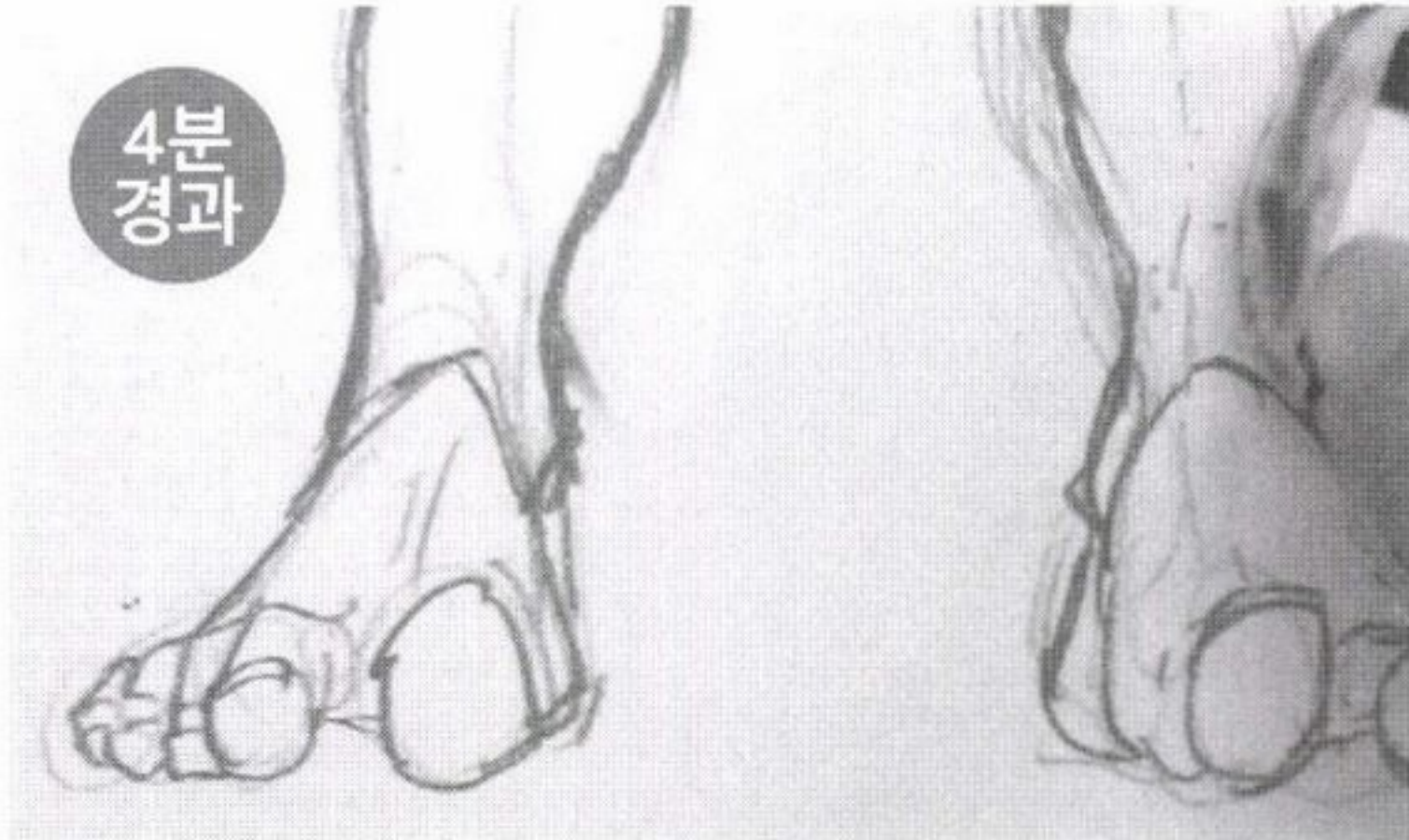
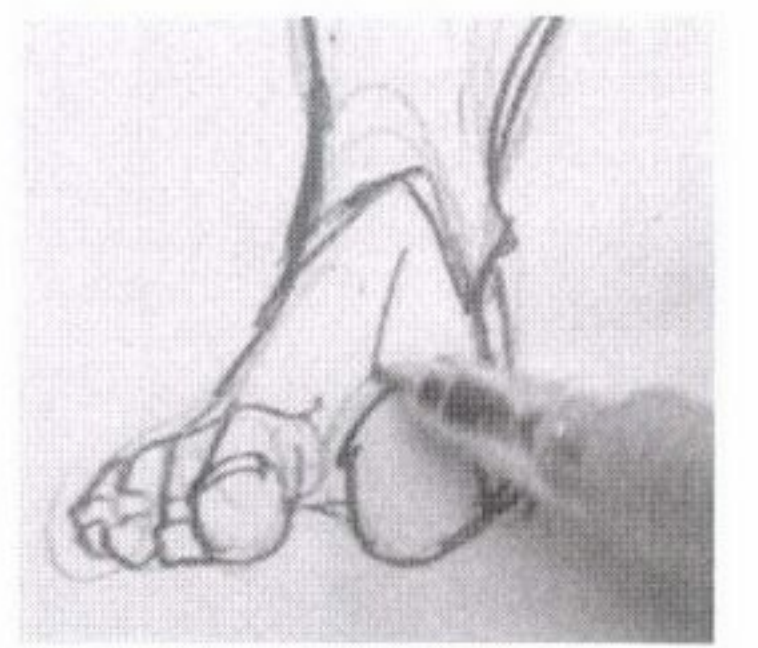
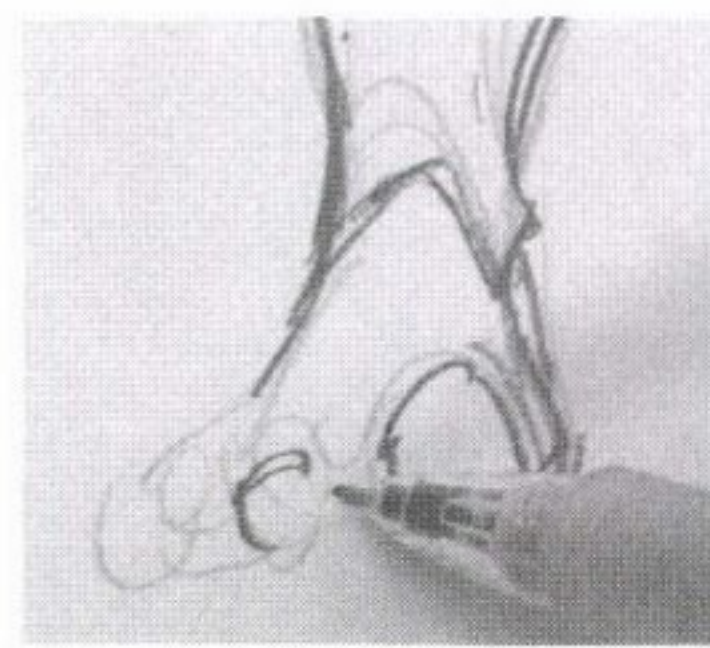
10 다리는 상반신을 그릴 때보다도 힘을 줘서 두터운 선을 긋는다.



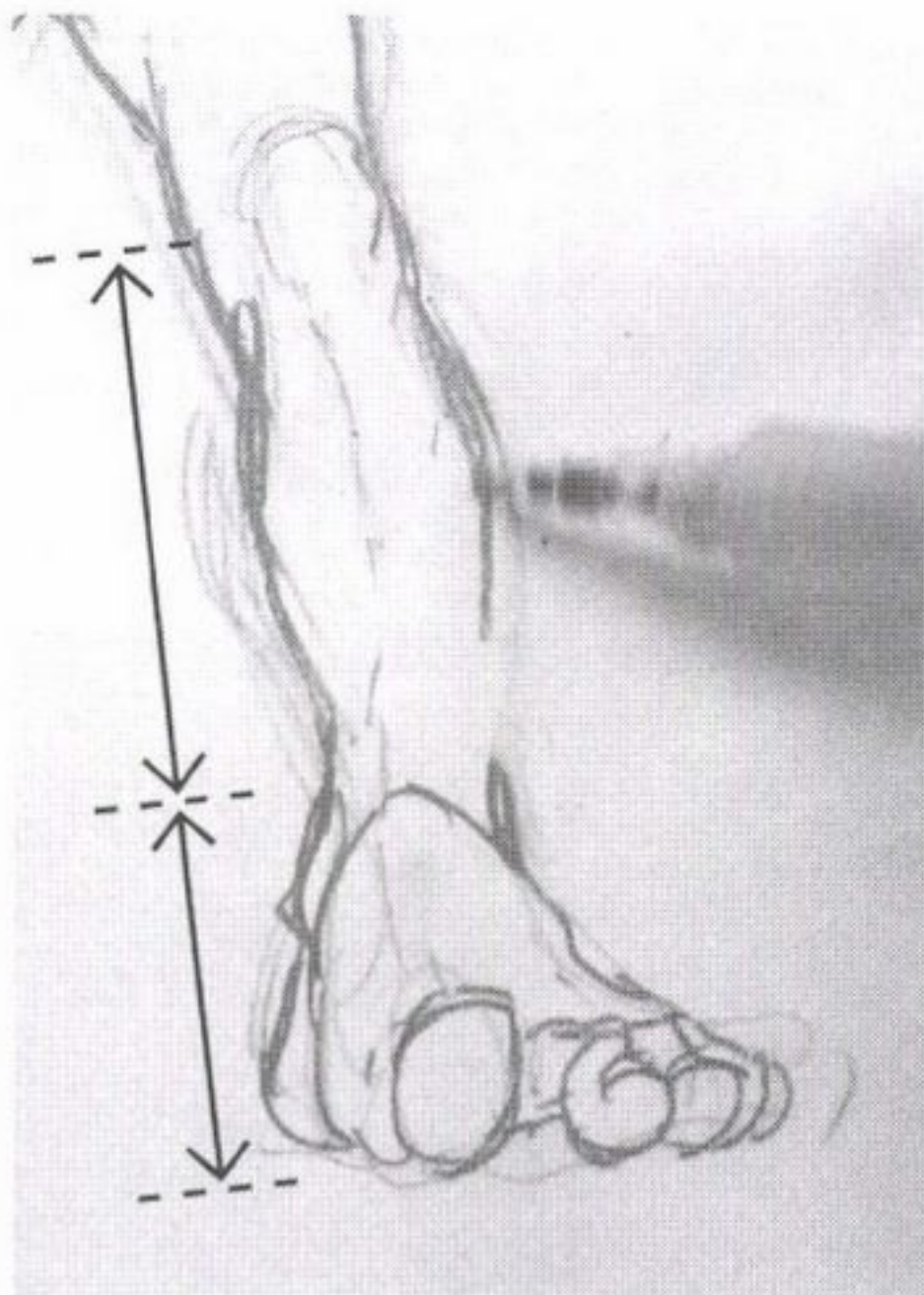
11 발등을 높게 발가락도 상당히 두텁게 마무리 한다.



12 발등을 높게 그린 만큼 발의 횡폭도 벌려준다. 너무 맛있게 벌려주지 말고 「엄지발가락만 크게…」, 「발가락 틈새를 벌려서 묵직하게」라는 식으로 부위의 사이즈와 배치를 다듬어서 밸런스를 잡아준다.



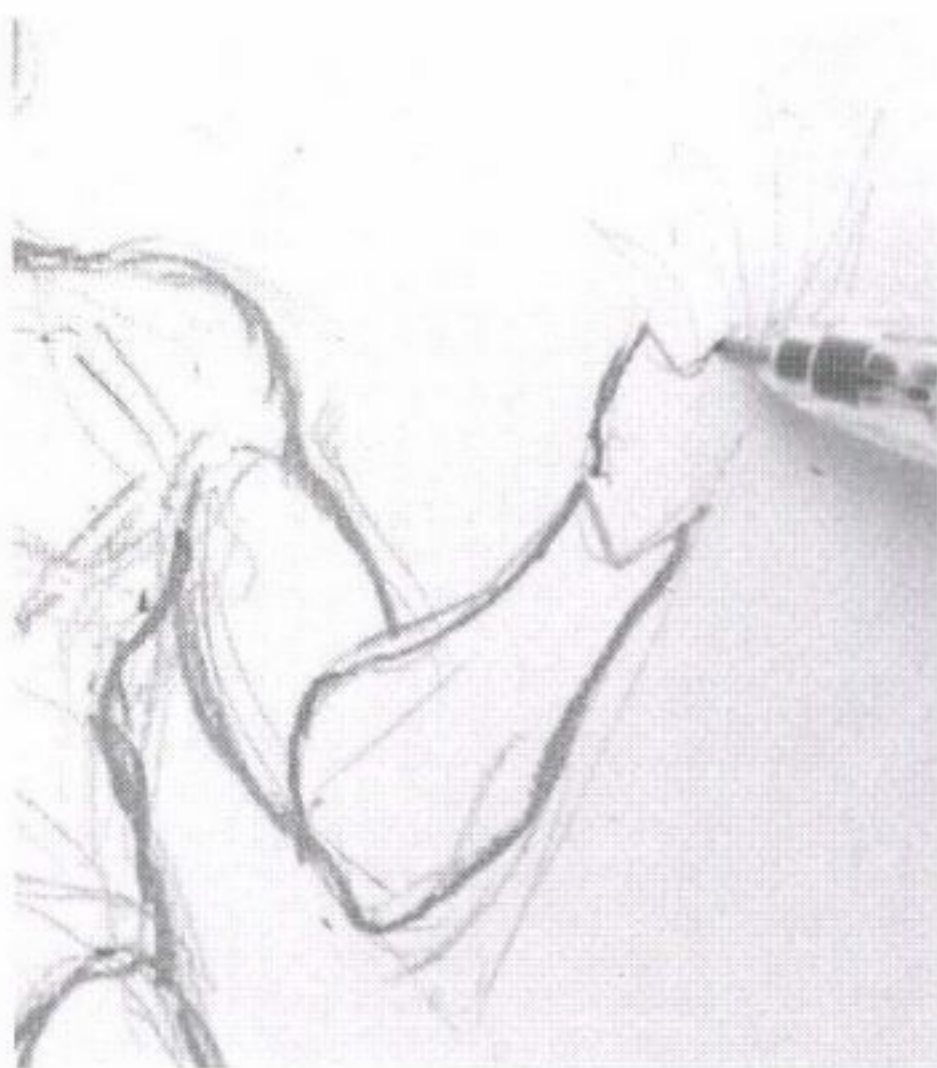
13 발가락에 힘을 주는 정도는 좌우가 동일해지도록 주의하자. 어디까지나 힘을 주는 정도에만 한정하는 것이며 자잘한 형태는 좌우를 통일하지 않아도 OK.



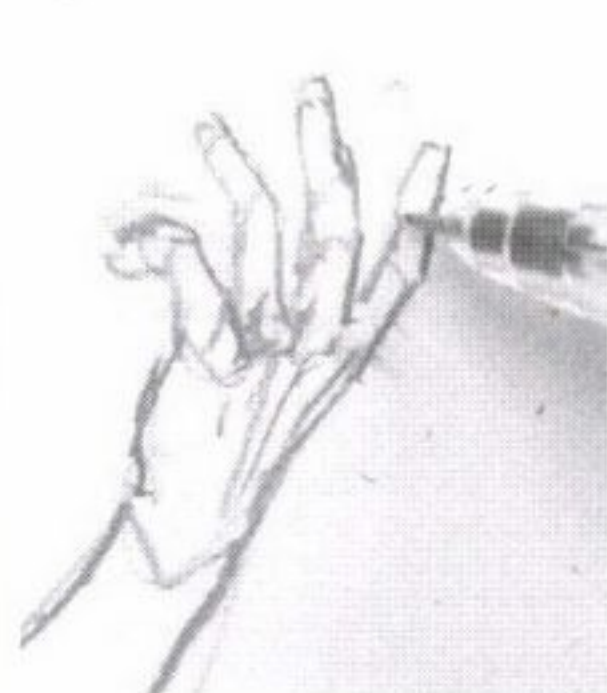
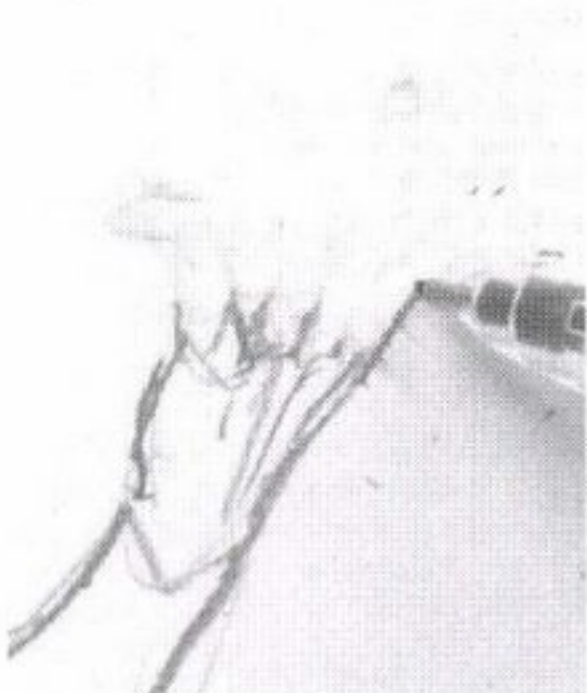
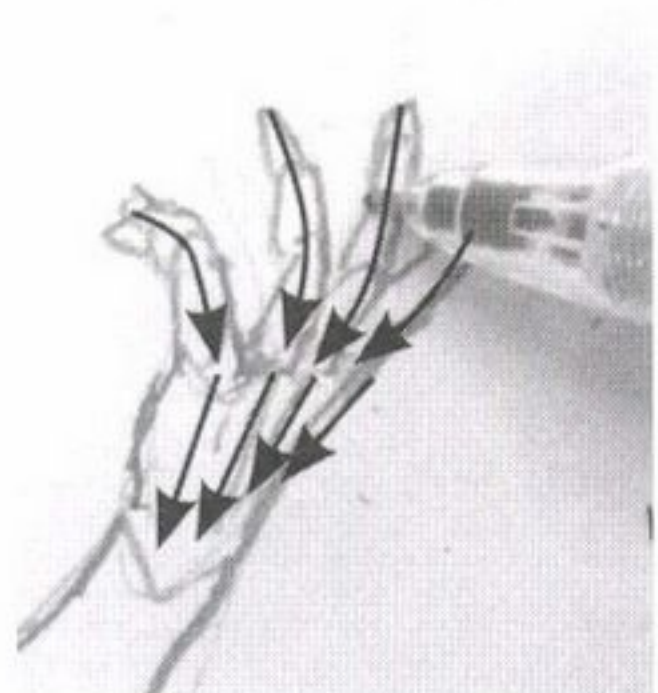
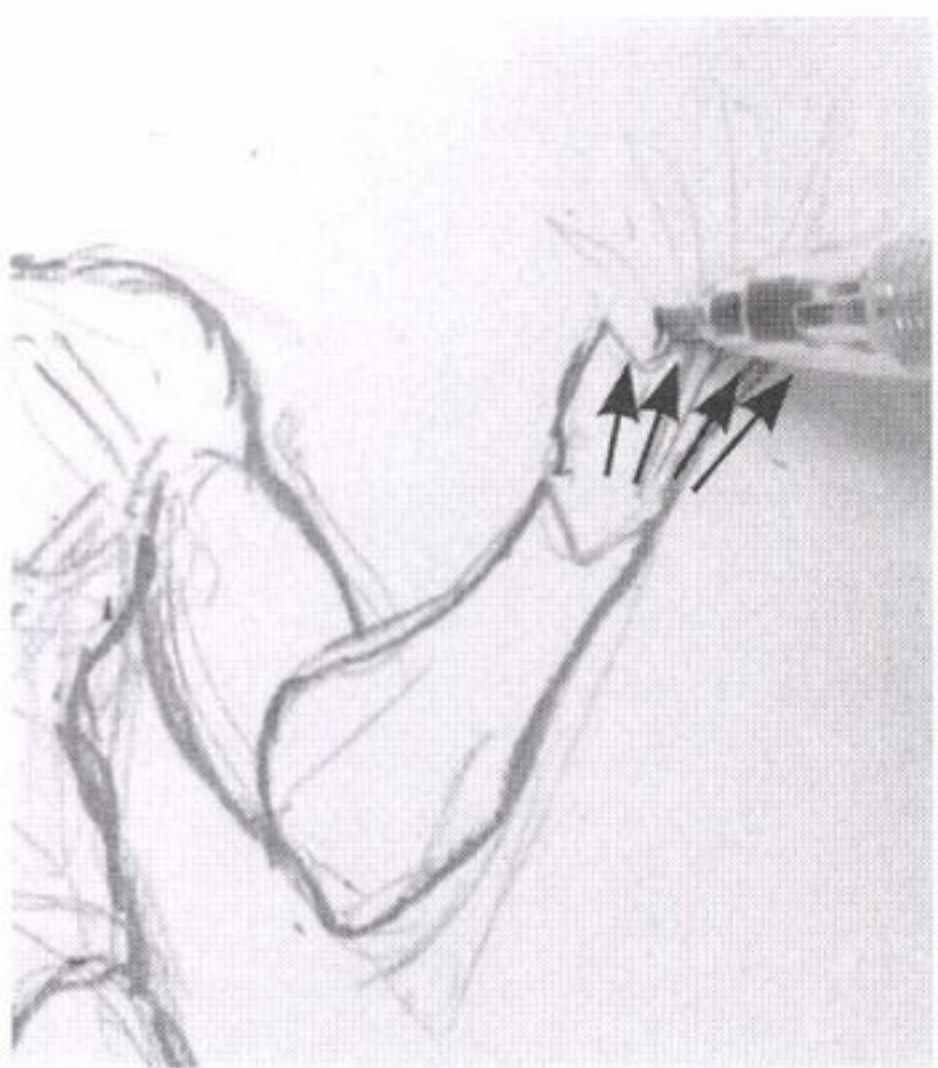
14 여기만 봐서는 발목 아래의 부위가 무척 크게 보여서 언밸런스… 하지만 전체적으로 봤을 때에 밸런스가 맞는다면 그걸로 족하다.



15 복근에 굴곡이 있음을 알 수 있도록 근육을 곡선으로 그려준다.

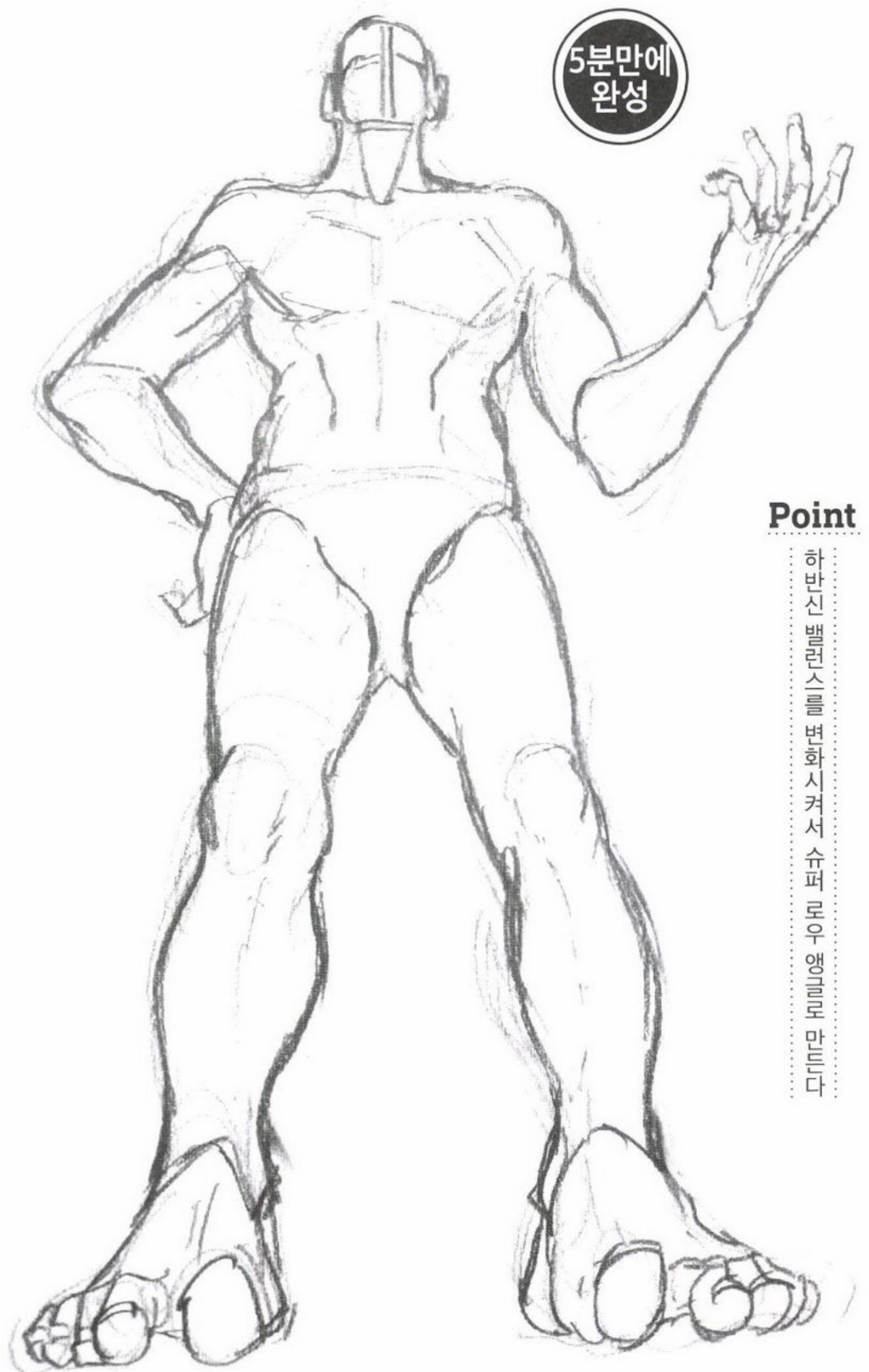


16 손가락을 그릴 때는 각각의 라인이 손등을 통해 손목까지 이어지도록 부채꼴로 잡아준다.



17 엄지손가락만큼은 독립되어 있지만 나머지 4개 손가락은 흐름을 의식해서 부채꼴로 묘사하면 깔끔하다. 힘을 주지 않는 경우 새끼손가락에서 검지 손가락을 향해 조금씩 펼치는 듯이 그리면 자연스럽게 보인다.

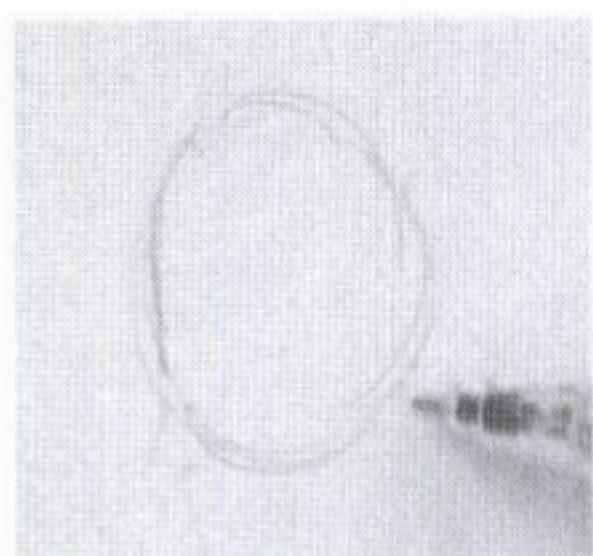
마무리 데생 완성(원래 크기)



Point

하반신 밸런스를 변화시켜서 슈퍼 로우 앵글로 만든다.

18 전체적으로 보면 상반신은 통상의 로우 앵글과 크게 차이가 나지 않음을 알 수 있다. 「어디를 어떤 방식으로 강조해야 효과적일까?」라는 생각을 염두에 두고 투시도를 그린다.

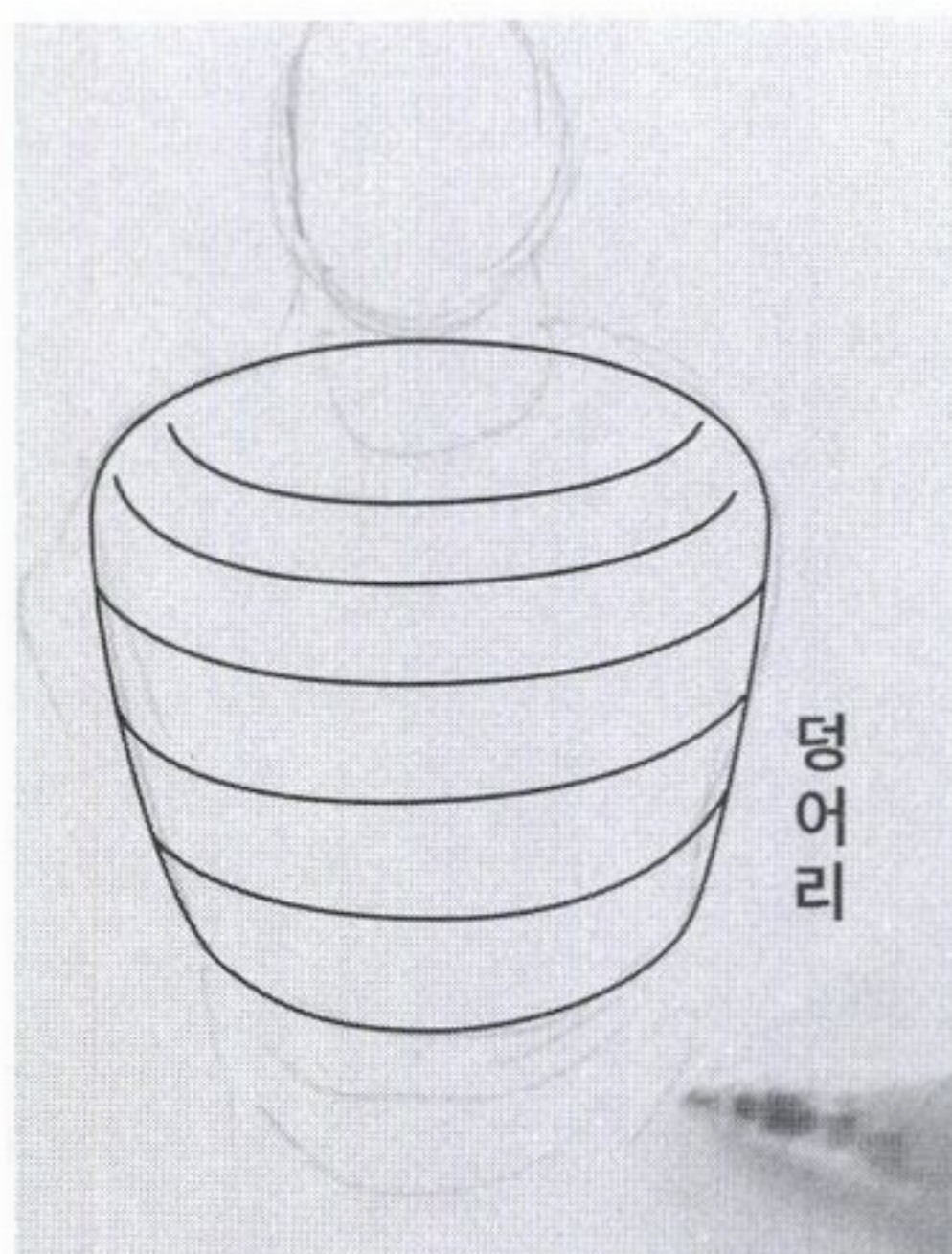


약 5분 만화 데생.....정면·하이 앵글

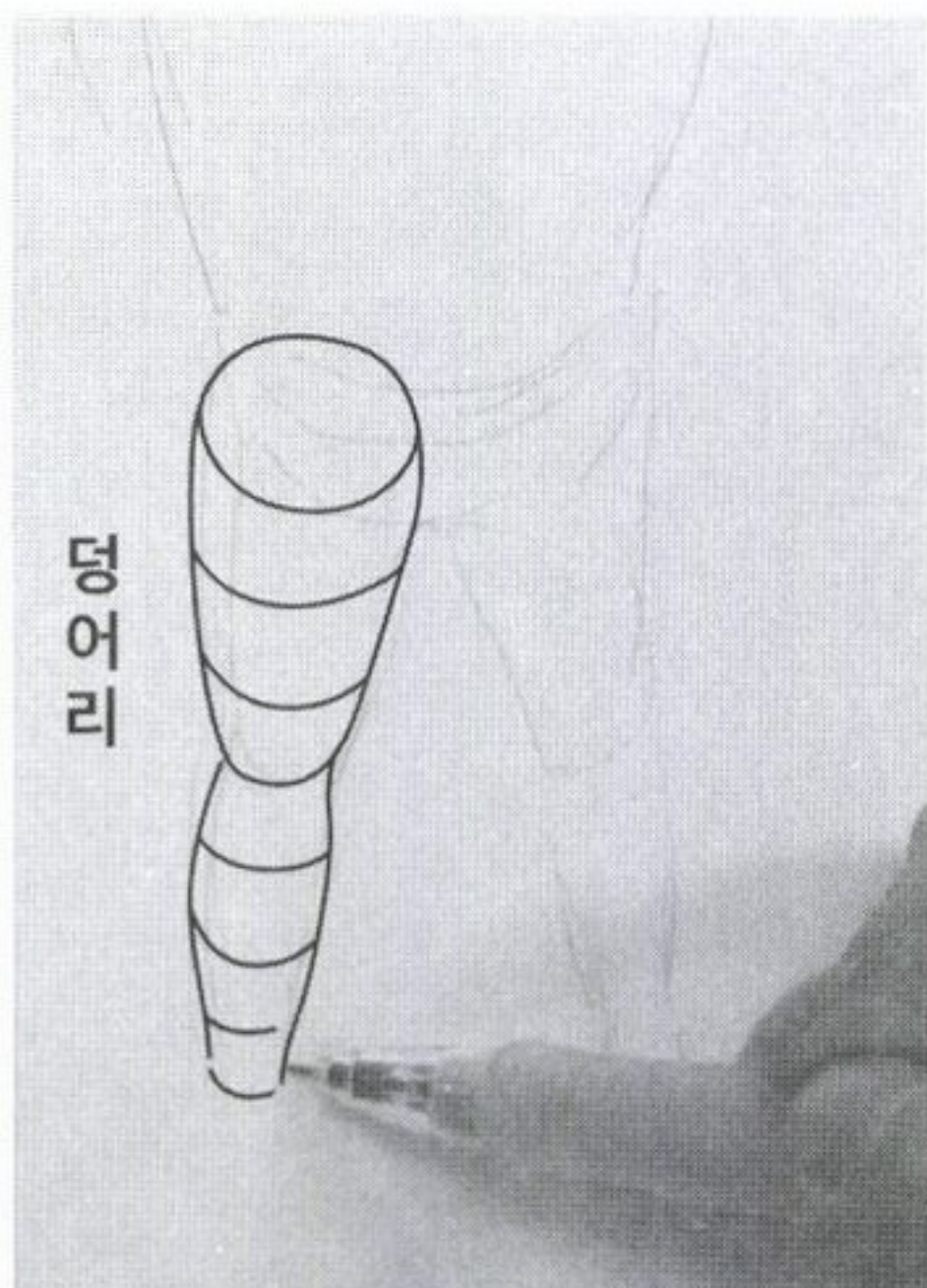
제작 시간 **6분** = 밑그림 **3분** + 마무리 **3분**

밑그림 데생

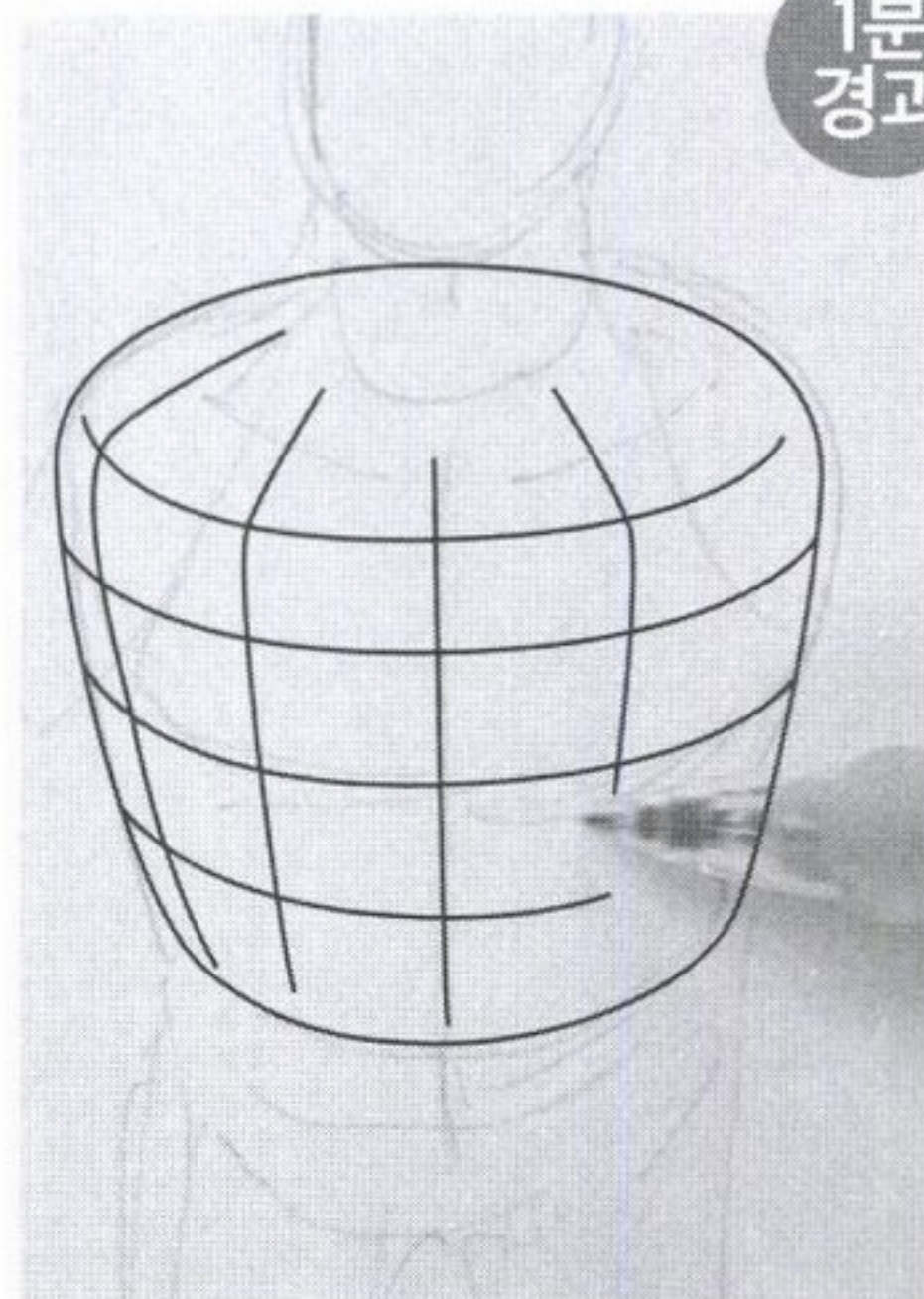
1 머리에서 스타트.



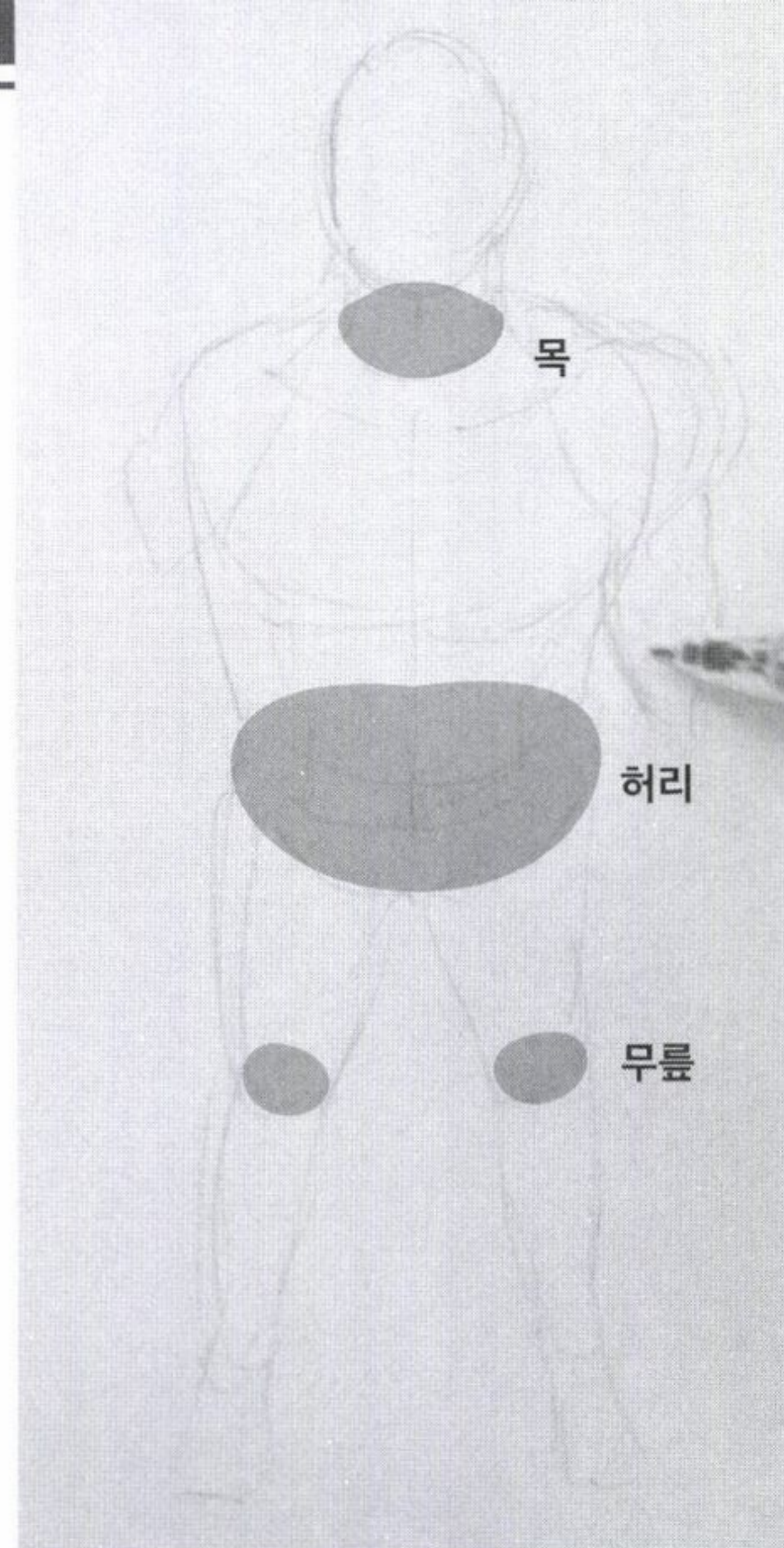
2 머리→목→가슴 순으로 각각의 부위를 투박하게 그려준다.



3 아웃 라인은 의식하지 말고 「물질이 거기에 있음」을 의식. 거대한 덩어리를 놓아두듯이 그린다.

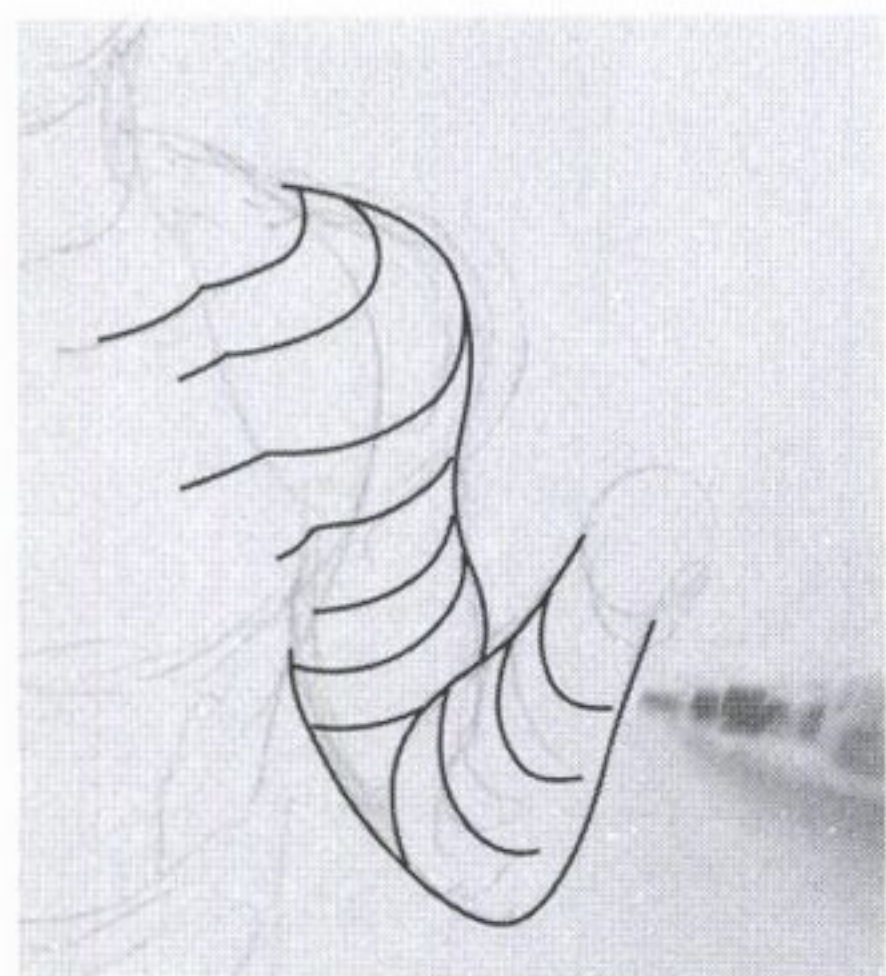


4 두터움을 주기 위해서 표면에 눈금선을 이미지 한 후에 신체의 근육을 투박하게 그려 넣는다.

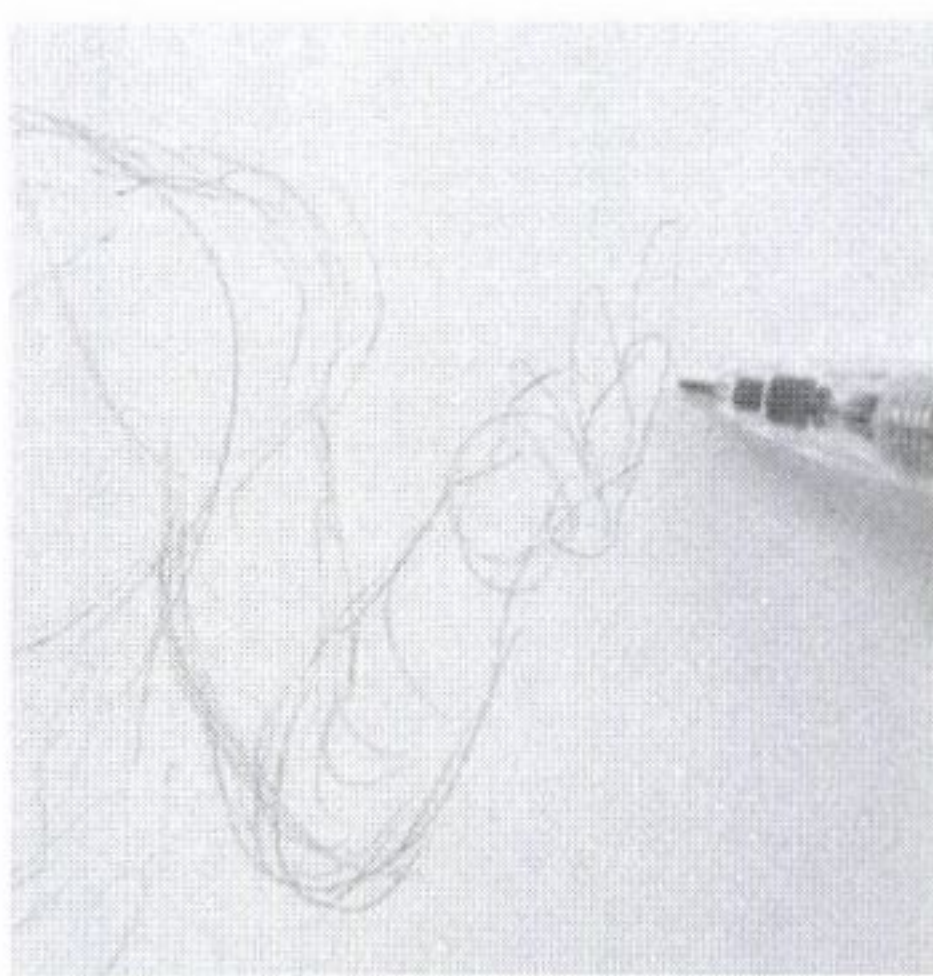


5 관절 같은 요소요소로 나눠서 단면을 의식하자.

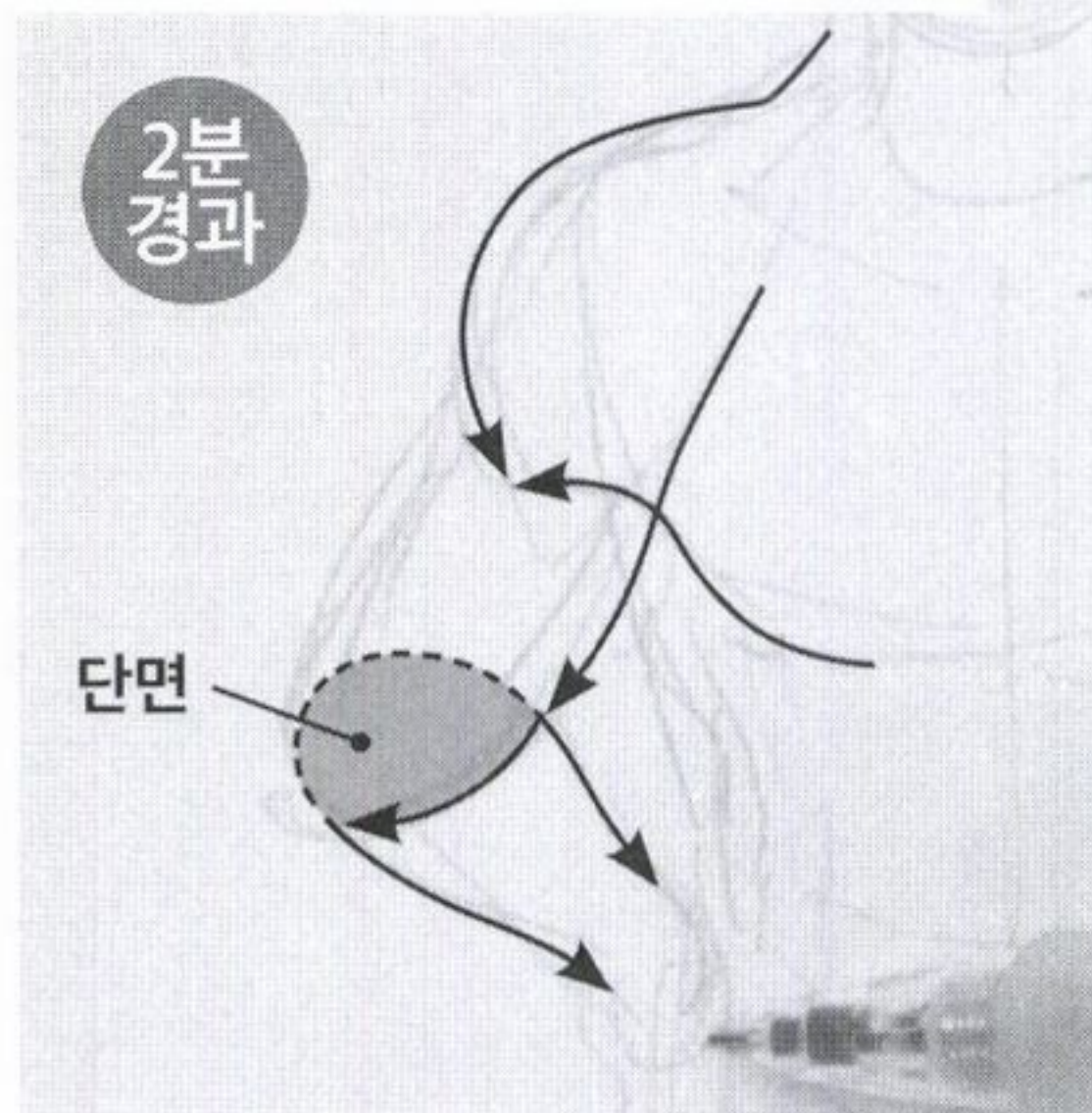
...단면의 형태



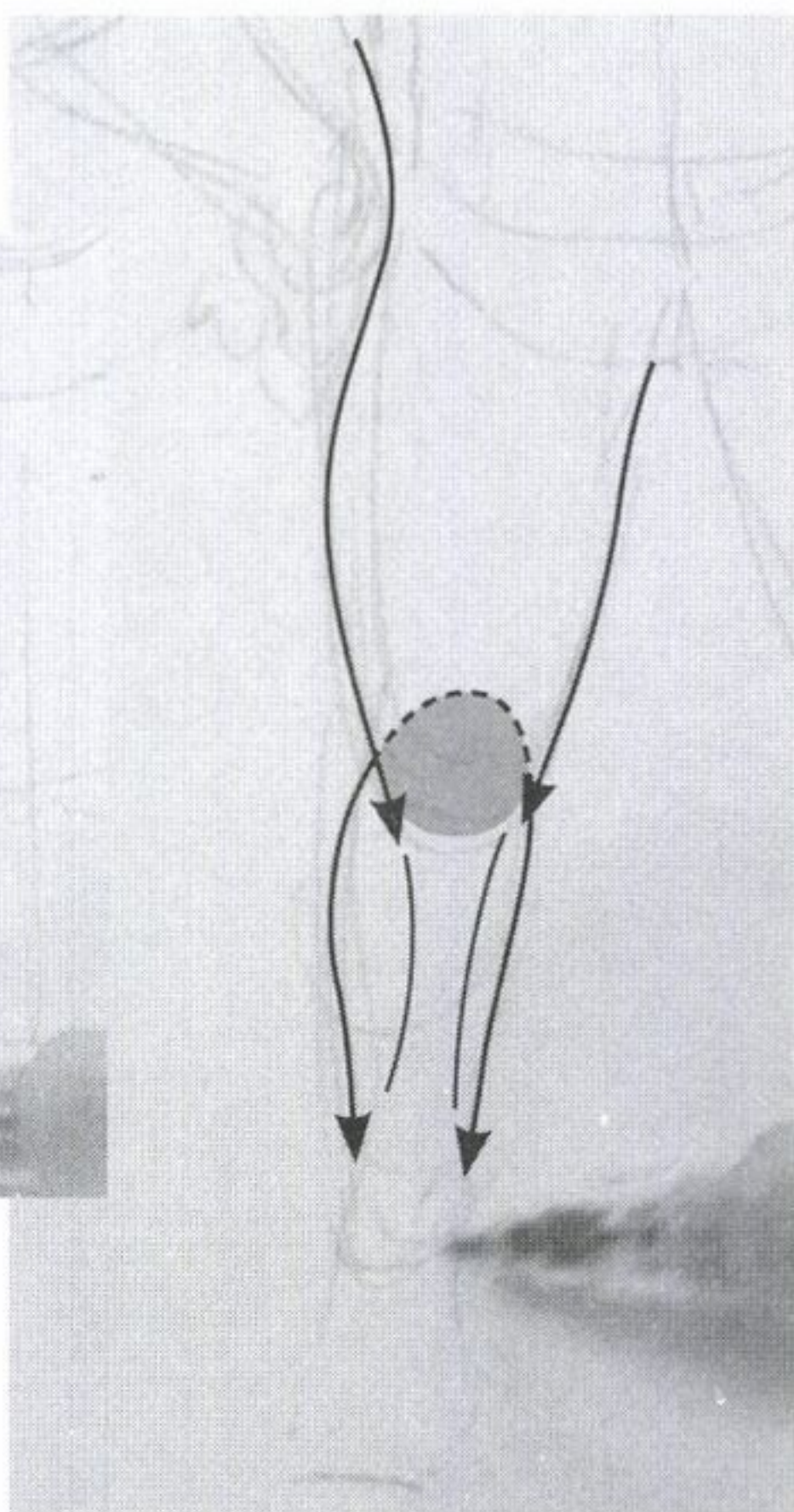
6 꾸욱 구부러져 있는 관절은 어렵다. 잘게 나눈 선을 그려서 근육이 짓눌리는 형태 등을 눈으로 인지할 수 있도록 하는 것이 좋다.



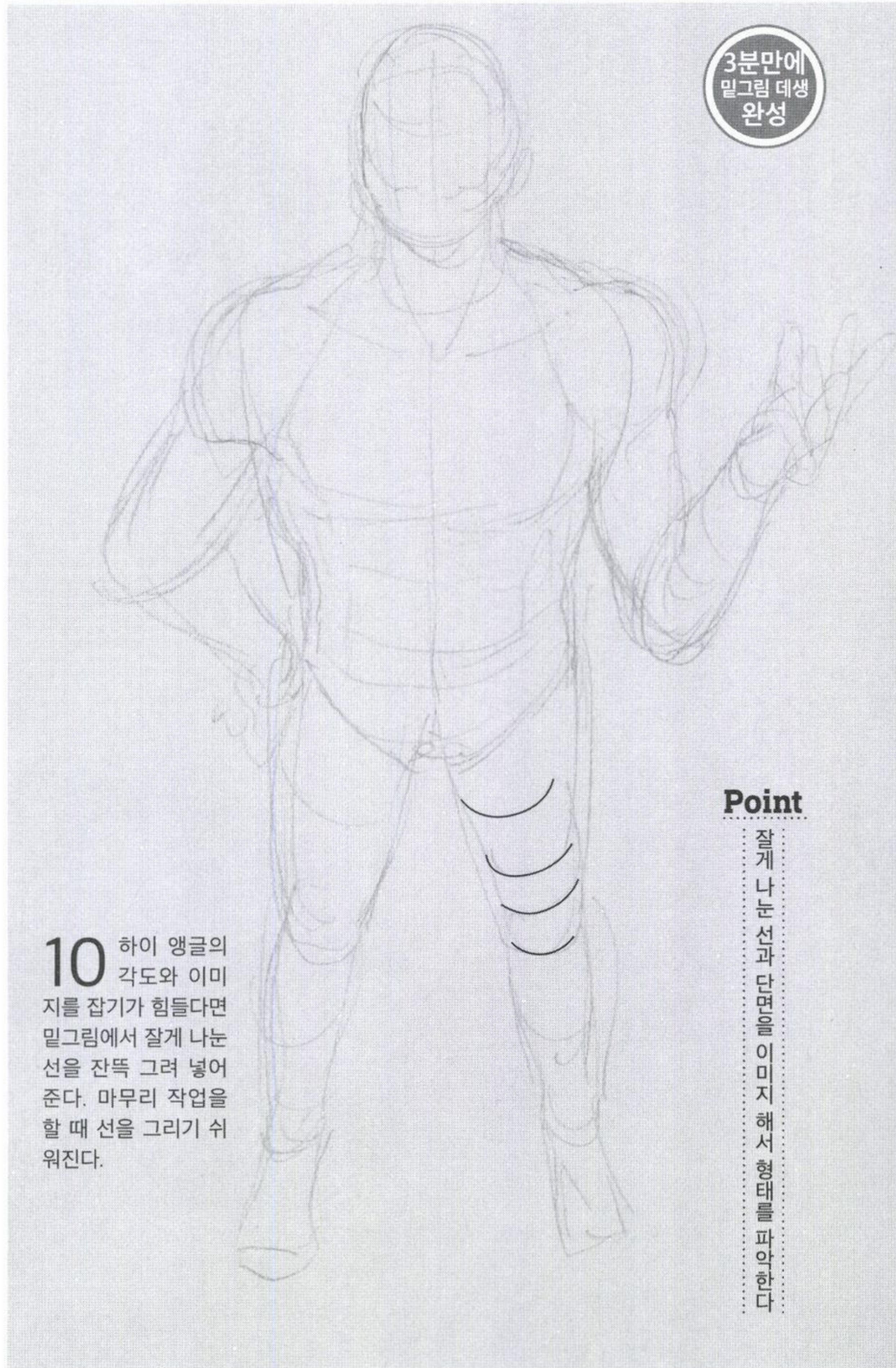
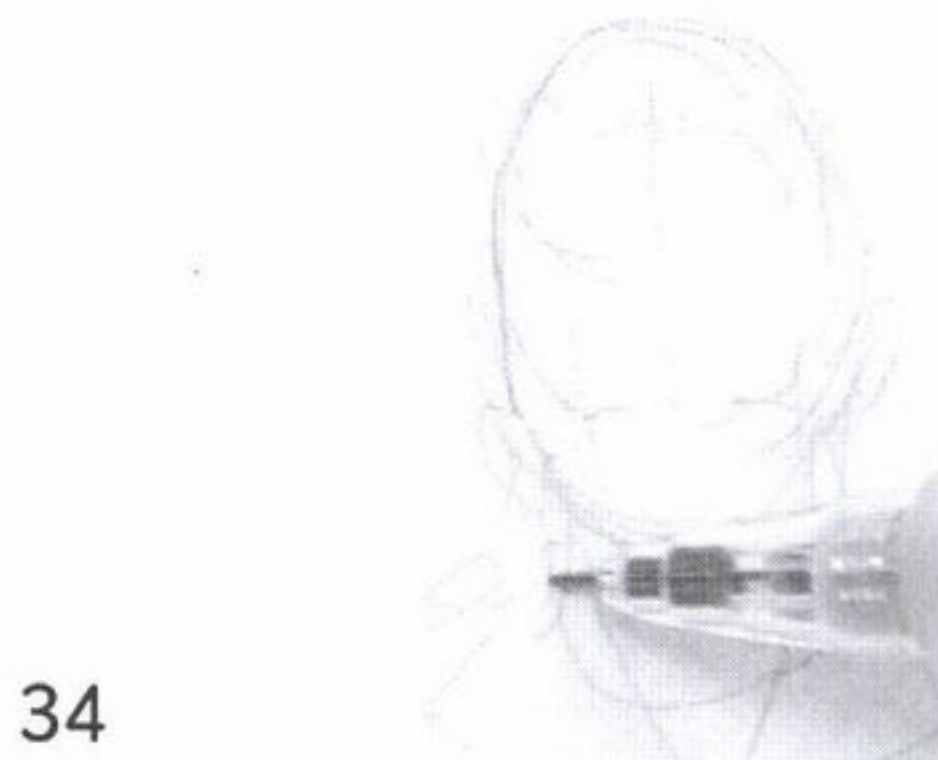
7 하이 앵글이므로 손바닥이 살짝 보이도록 각도를 조정한다.



8 각각의 부위를 독립시키지 말고 무게와 원근감을 항상 염두에 두어 작업한다.



9 압축되어 짧게 보이는 목덜미의 위치를 확인한다.



10 하이 앵글의 각도와 이미지를 잡기가 힘들다면 밑그림에서 잘게 나눈 선을 잔뜩 그려 넣어준다. 마무리 작업을 할 때 선을 그리기 쉬워진다.

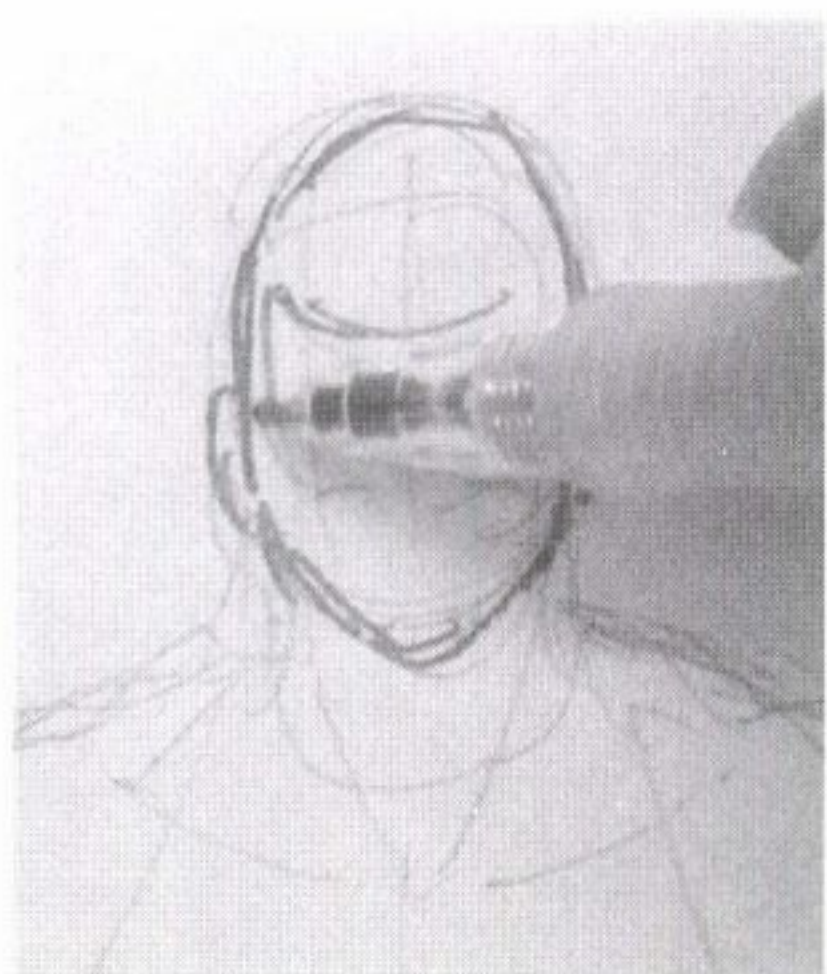
Point

잘게 나눈 선과 단면을 이미지 해서 형태를 파악한다.

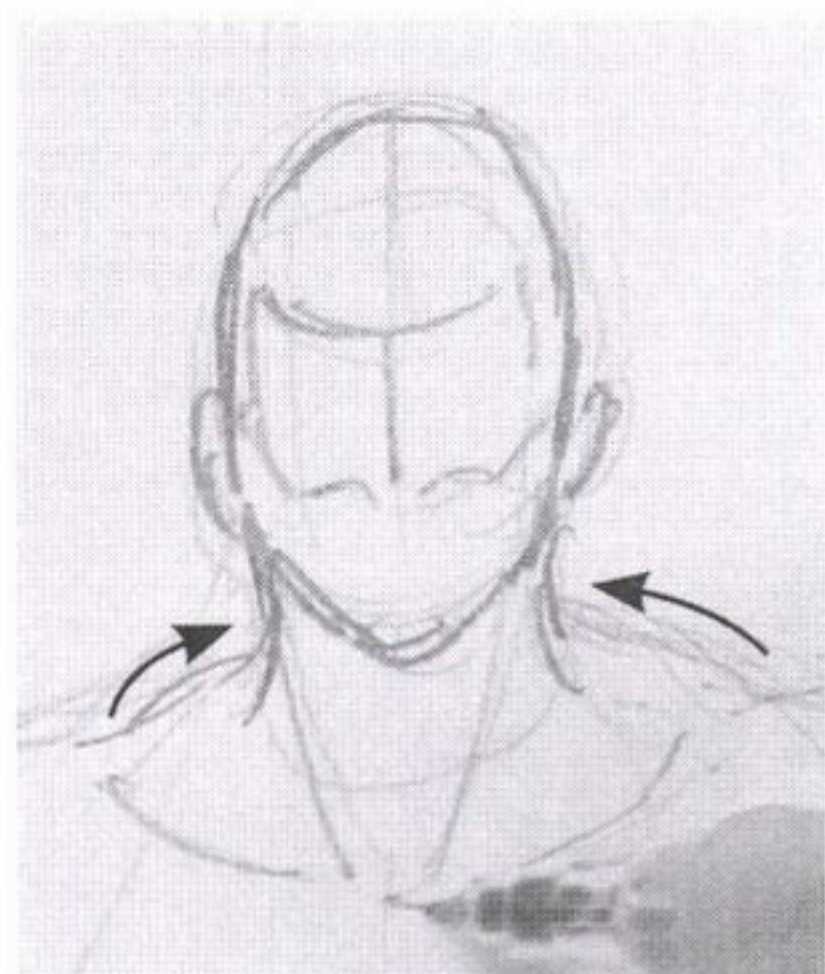
마무리 데생

Point

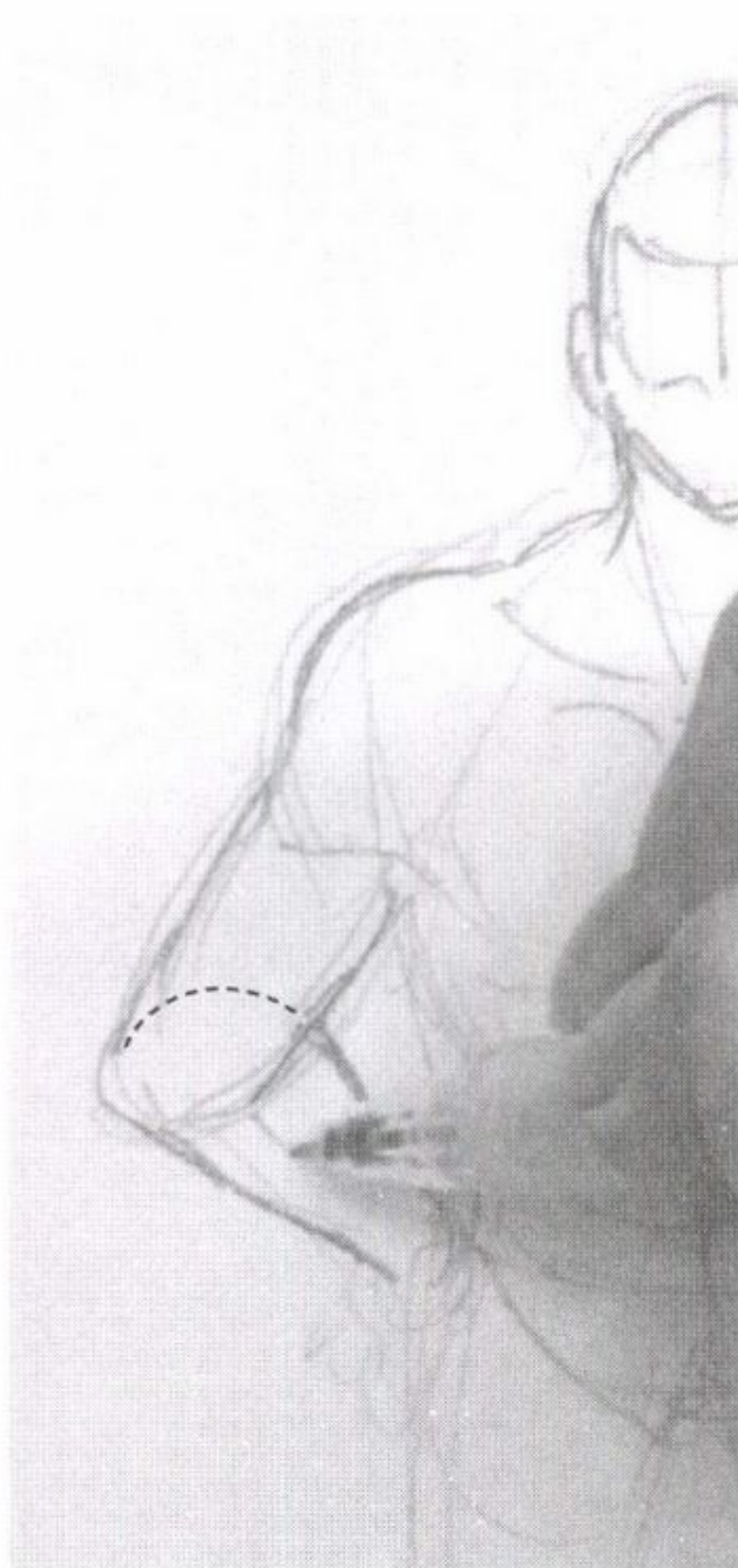
위에서 내려 보고 있으므로 머리와 어깨의 윗면과 흉부를 넓게 잡아준다.



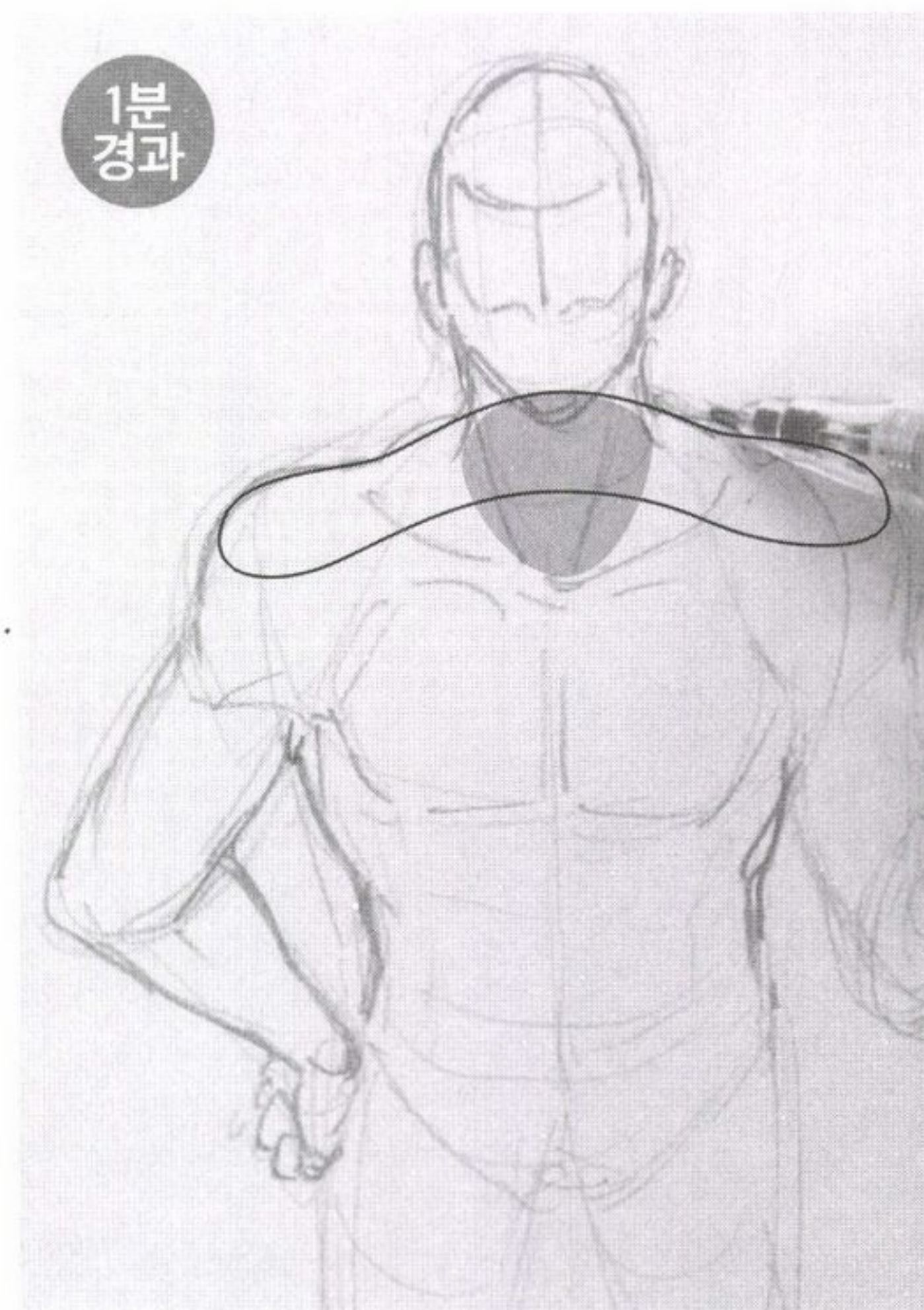
1 얼굴에 각도를 줄 때는 눈과 귀의 위치가 중요하다.



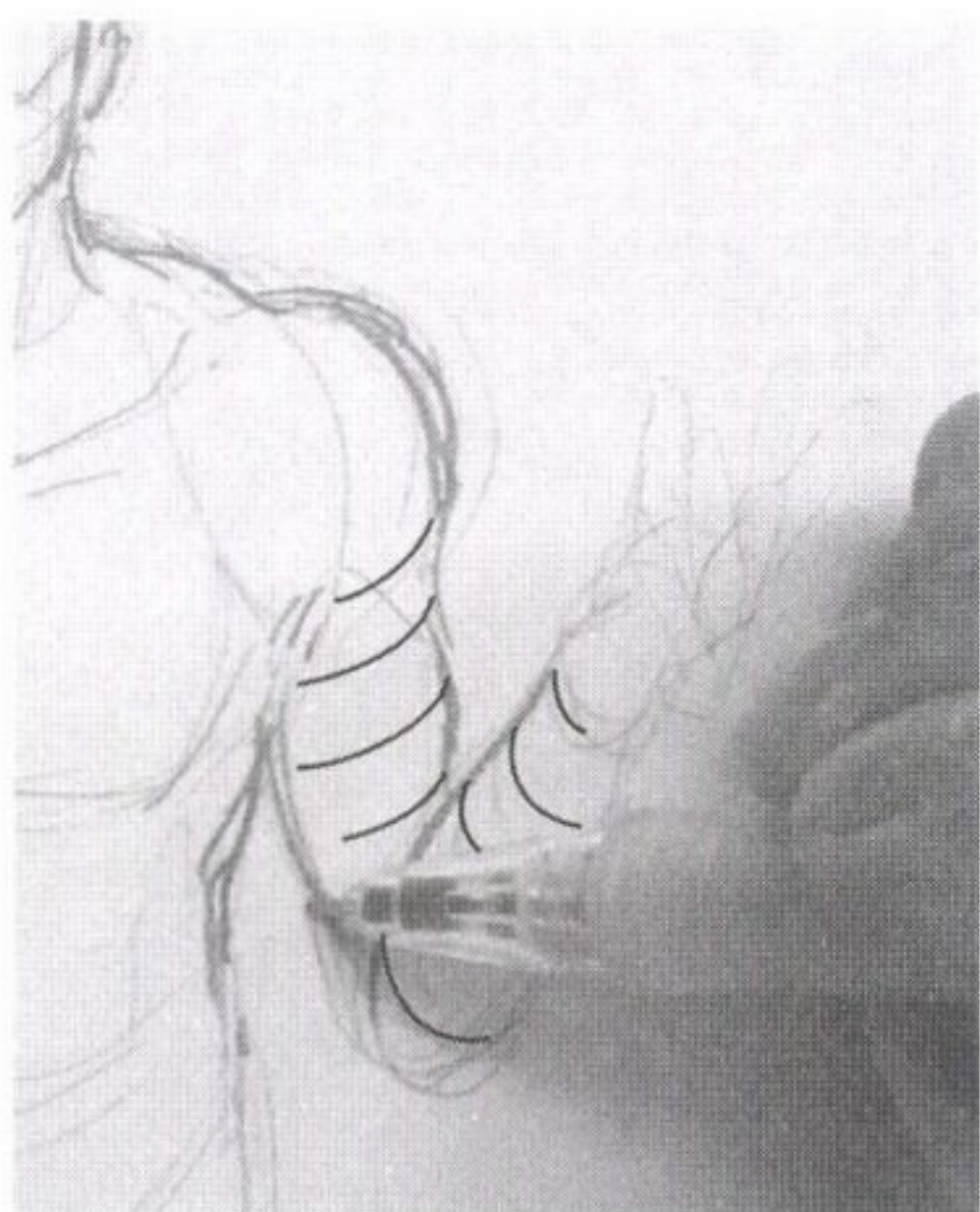
2 목 뒤쪽의 근육은 호를 그리면서 목 뒤에서 이어지는 이미지로 그리면 두터움을 표현할 수 있다.



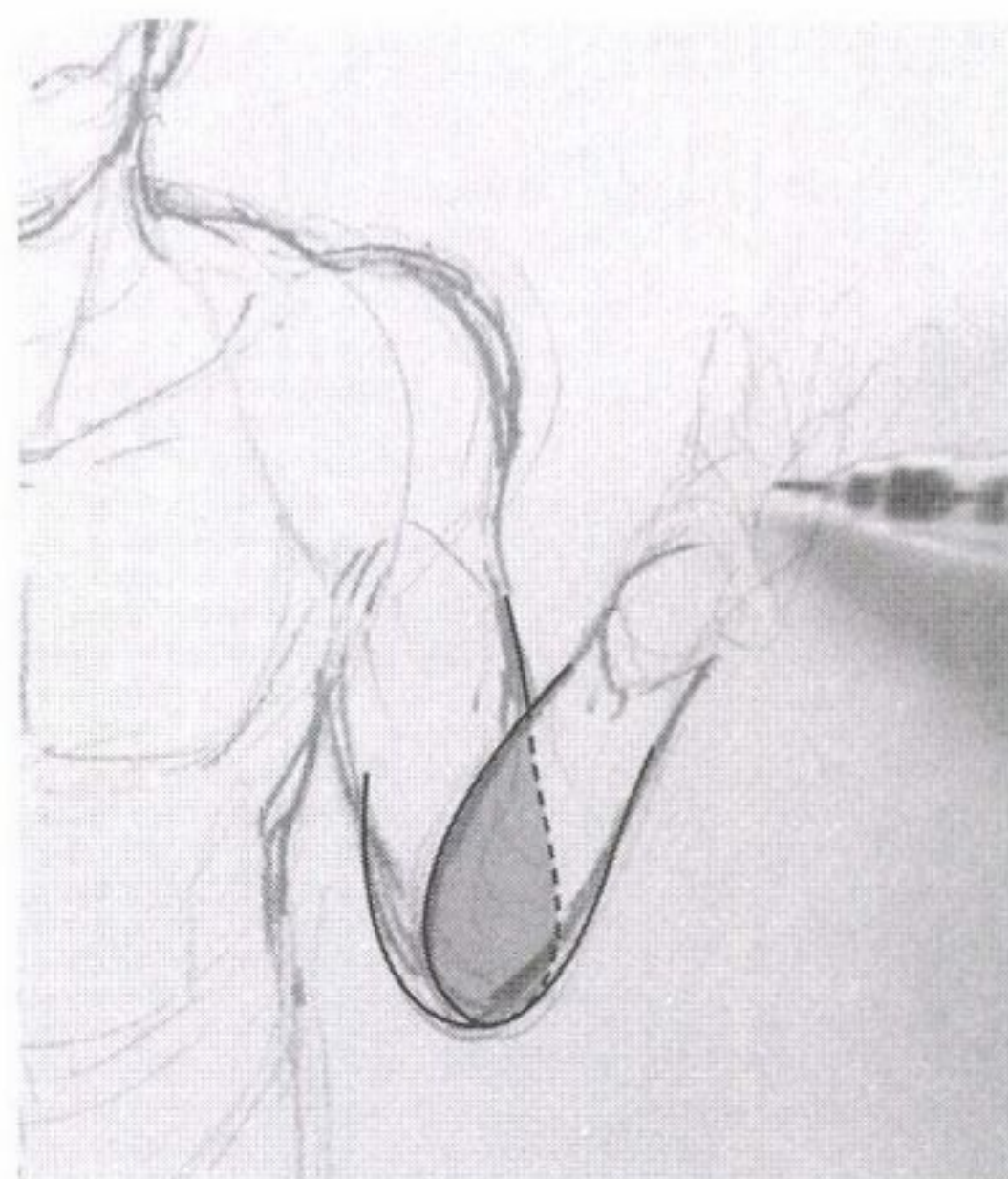
3 로우 앵글과는 반대로 상완이 전완을 덮어주듯이 겹쳐진다.



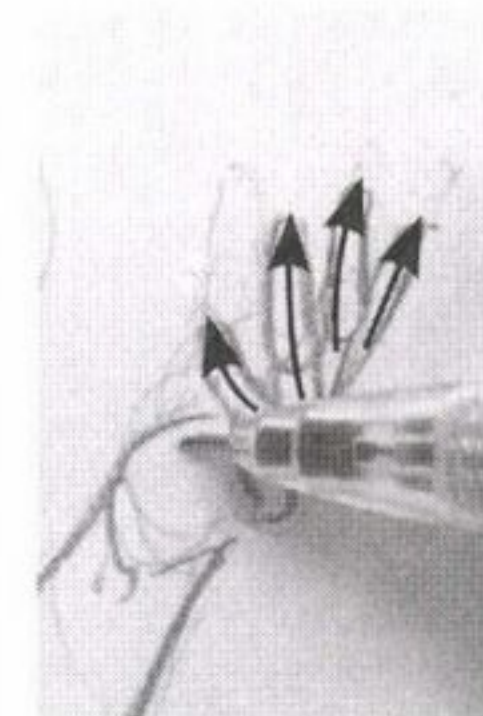
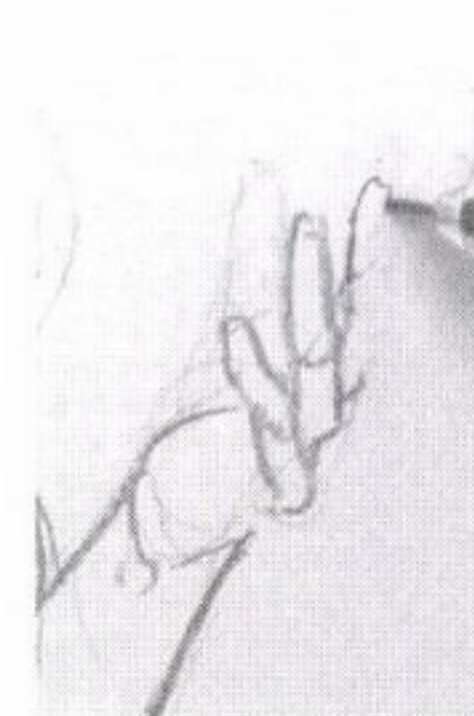
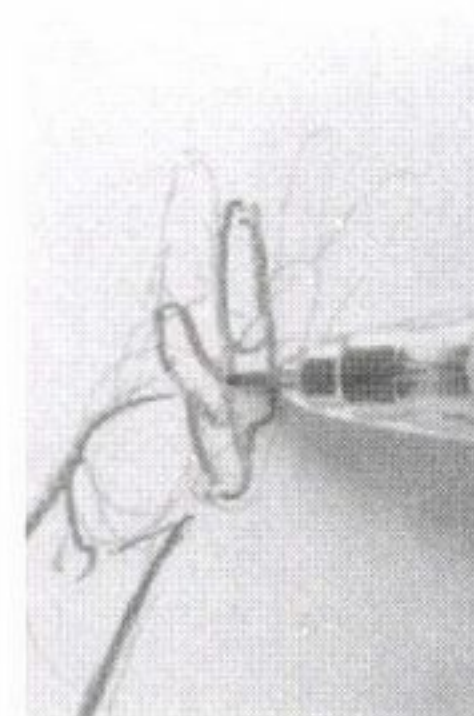
4 어깨 주변은 완만한 커브로 표현한다. 그 중심에서부터 쇄골이 패이는 부분까지 목의 단면이 들어가도록 한다.



5 팔의 부풀음을 잘 고려하여...



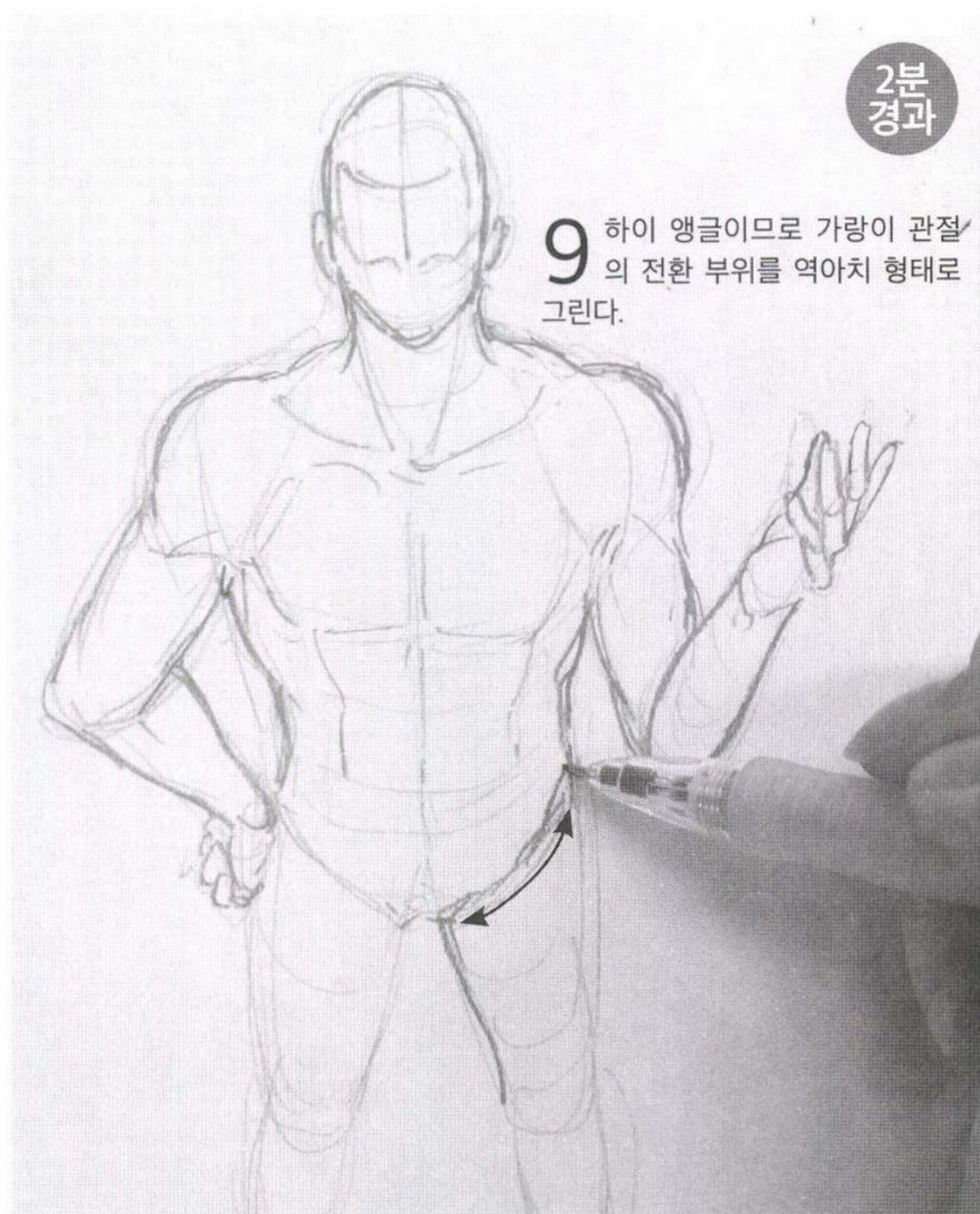
6 관절은 과감하게 겹쳐주면 뽀뽀한 움직임이 되지 않고 매끈한 포즈가 된다.



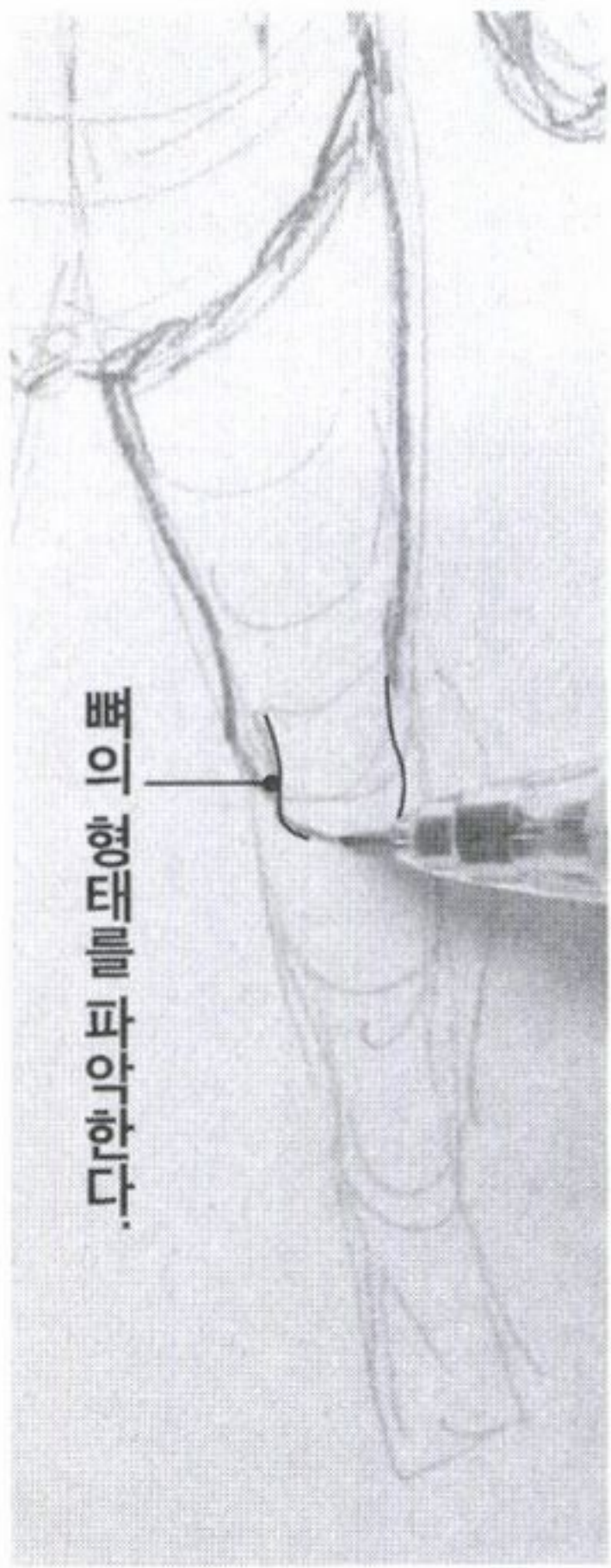
7 손가락은 전부 제각각 움직이는 게 아니라 규칙성을 지닌 부채꼴로 늘어놓는다.



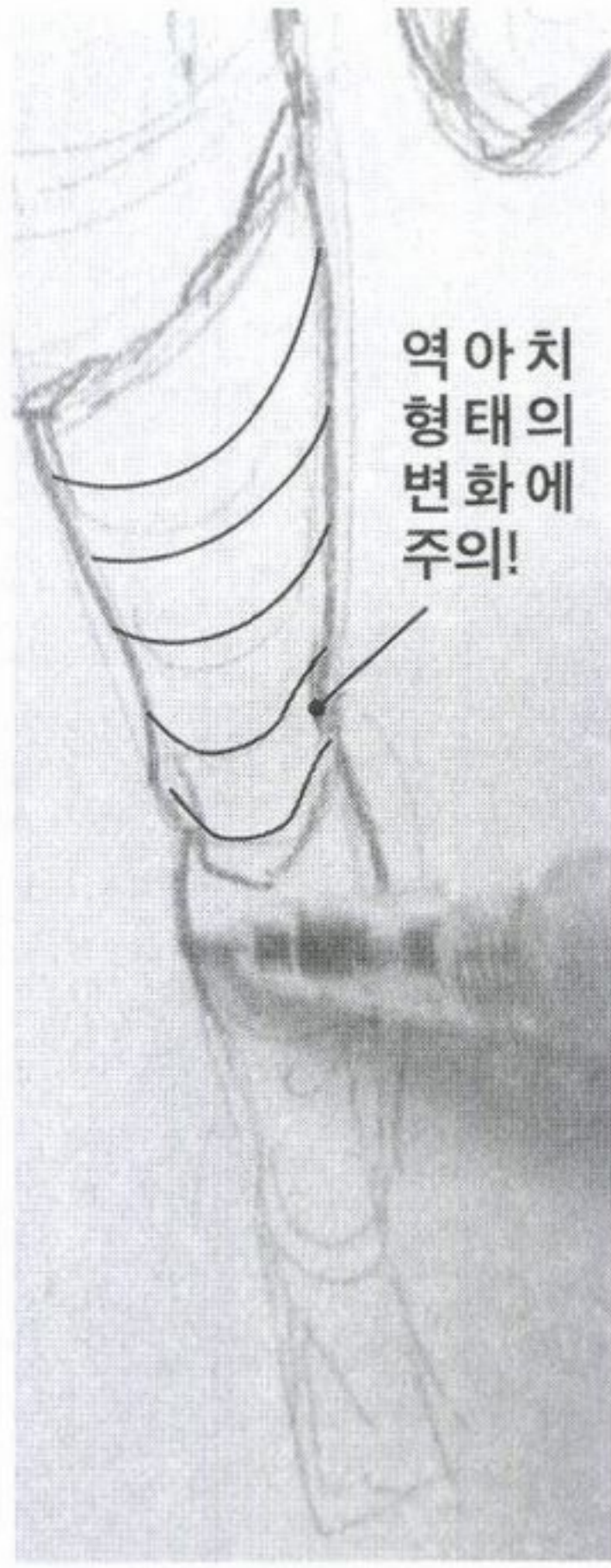
8 다리의 뿌리와 위치 관계를 확인하여 가랑이 길이의 높이를 명확하게 한다.



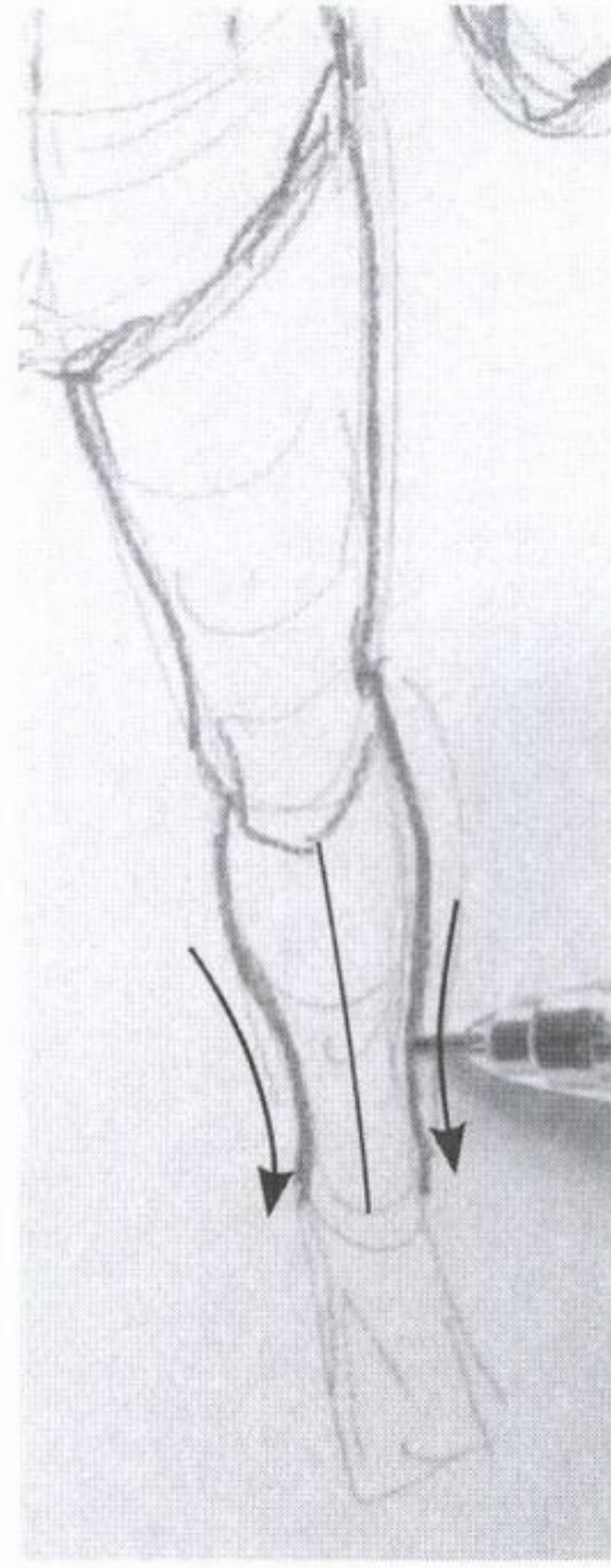
9 하이 앵글이므로 가랑이 관절의 전환 부위를 역아치 형태로 그린다.



10 무릎 관절에 입체감을 준다.



11 역아치를 이어나가면 서 무릎의 뼈 같은 느낌도 확실하게 묘사.



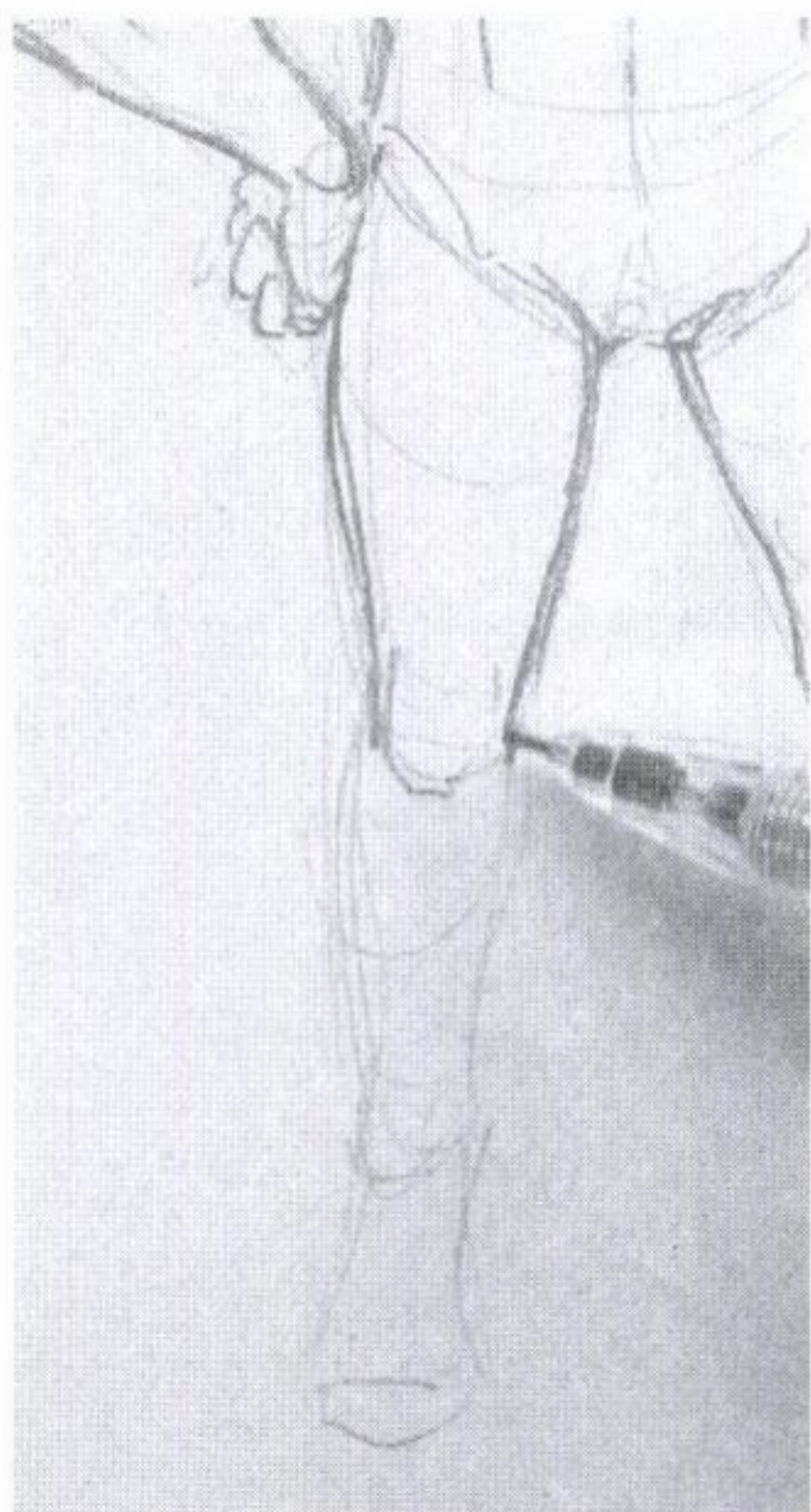
12 완만하게 휘어지는 정강이를 따라서 살을 붙여 나간다.



13 발등과 발뒤꿈치의 위치를 확인해 가면서 라인을 넣는다.



14 골격 구조와 흐름을 고려하여 세부 형태를 잡아준다.



15 오른쪽 다리도 동일하게 그려나간다.



16 체중은 좌우에 균등하게 걸려 있으므로 양발에 극단적인 차이는 주지 않는다.



17 먼저 그린 왼쪽 다리를 참고로 발이 벌어져 있는 정도의 밸런스를 보고 작업 한다.



18 발가락도 좌우 발을 보면서 그려 넣는다.

마무리 데생 완성(원래 치수)

3분만에
완성

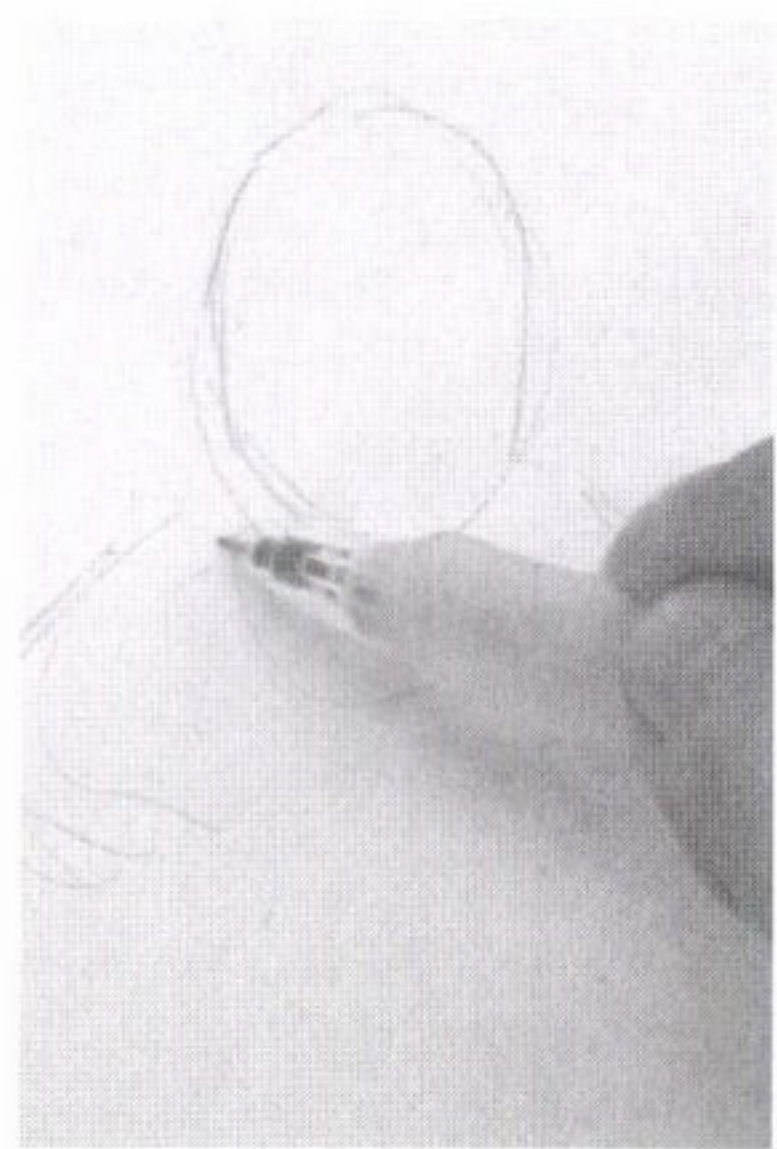


19 어깨 높이 정도로 올라간 왼손은 크게, 허리에 대고 있는 오른손은 그보다 작게. 왼손의 손바닥은 어깨와 비슷한 정도의 위치에 있지만 원래 사이즈 보다 크게 그린다. 그 외에는 아래로 내려감에 따라서 서서히 좁아지도록 완만하게 투시도를 변화시키고 있다.

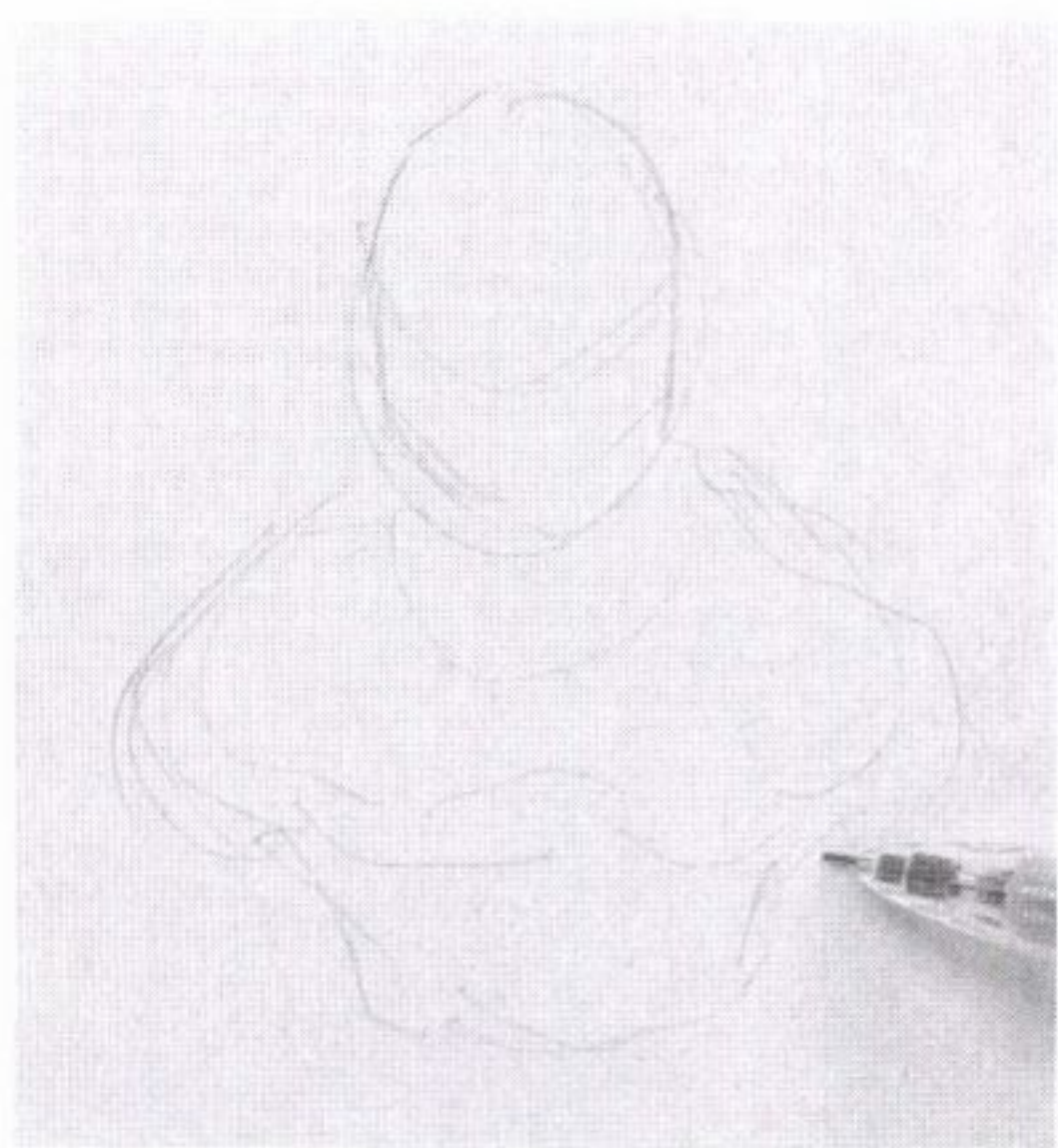
다음에는 동일한 포즈를 더욱 하이 앵글로 그려보도록 하자



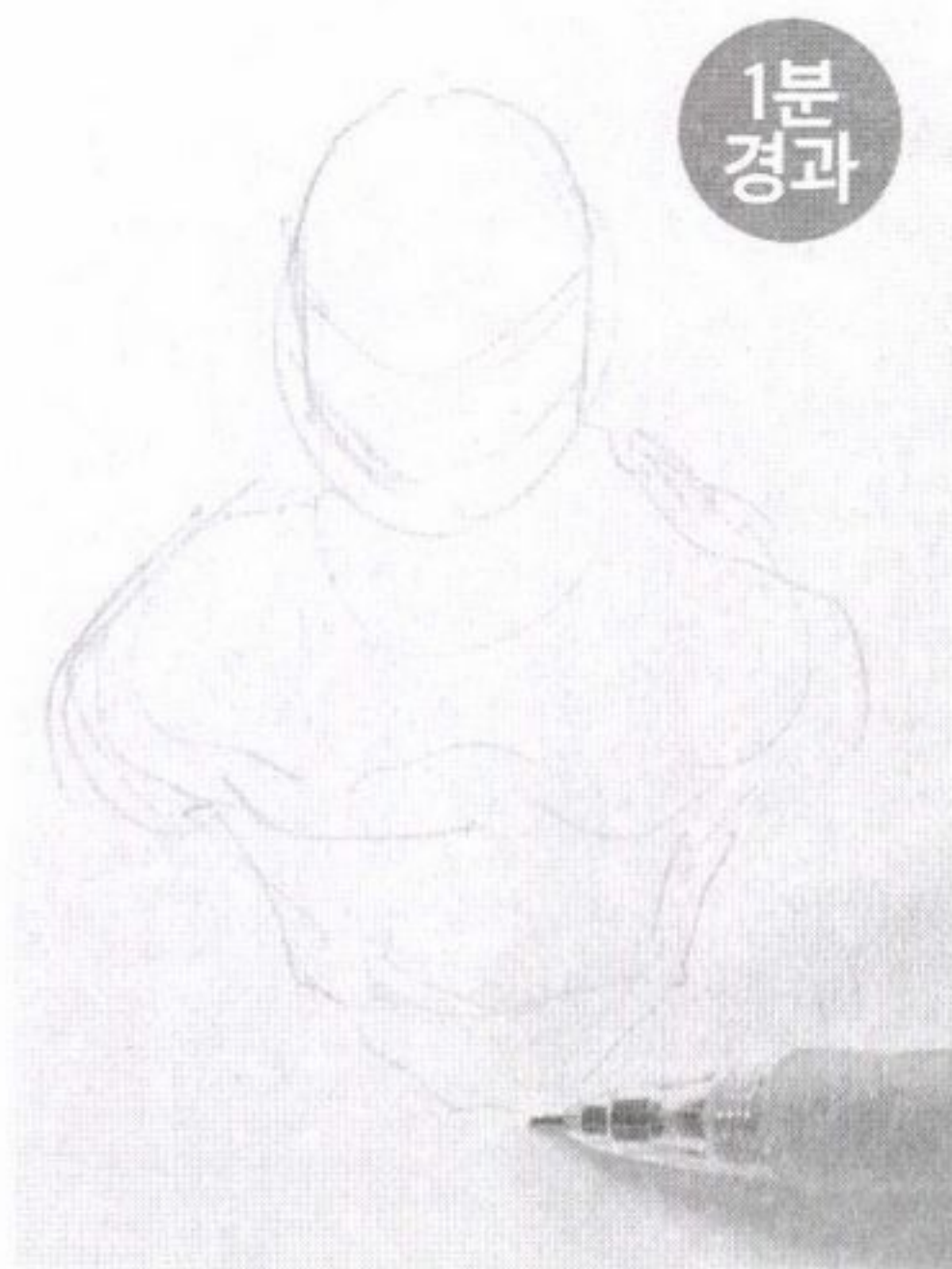
밑그림 데생



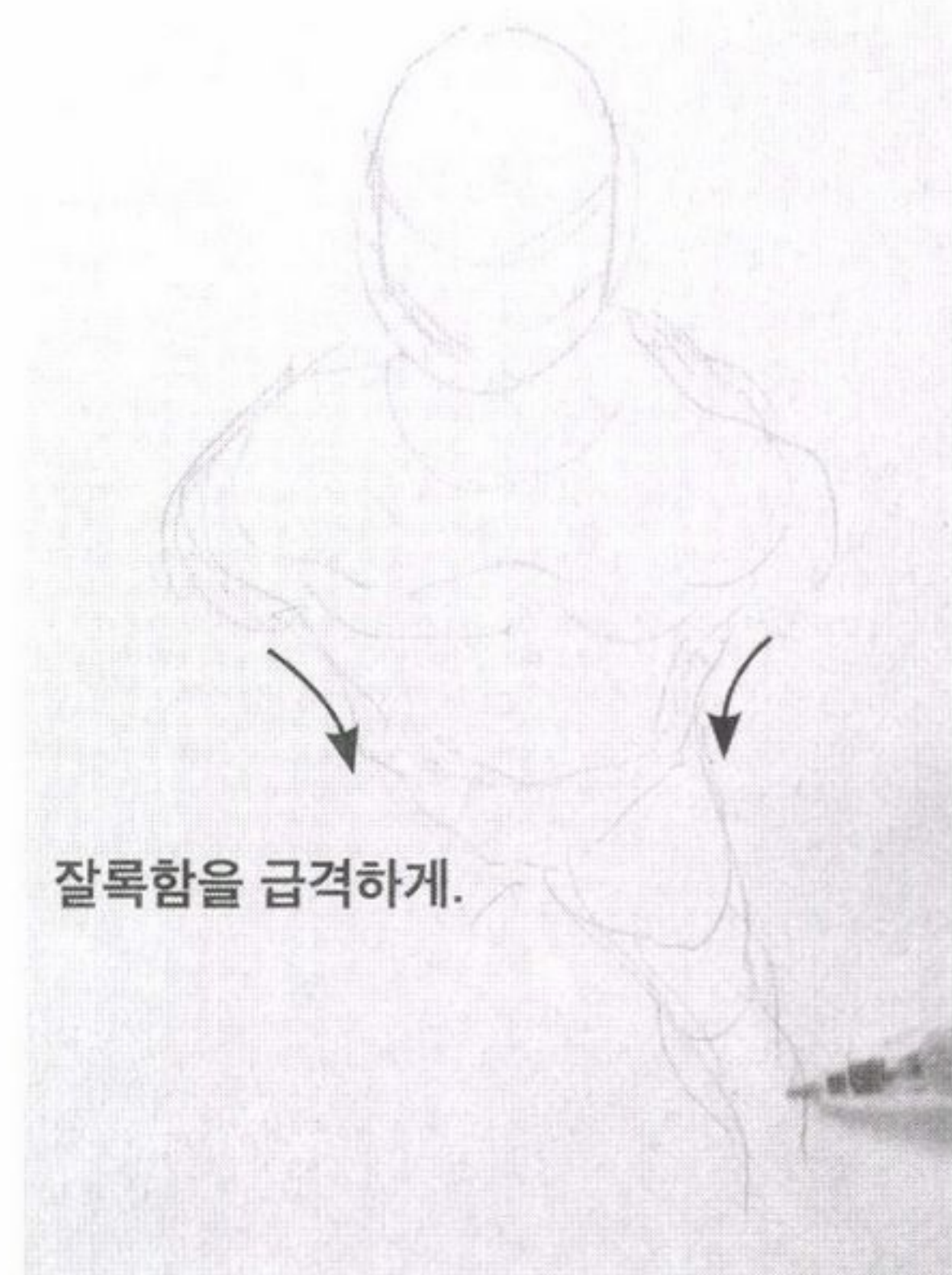
1 머리 사이즈를 정한다.



2 머리 사이즈에 맞춰서 보통의 하이 앵글보다도 어깨 폭을 좁게 한다(머리가 크게 보이도록 하기 위해서).



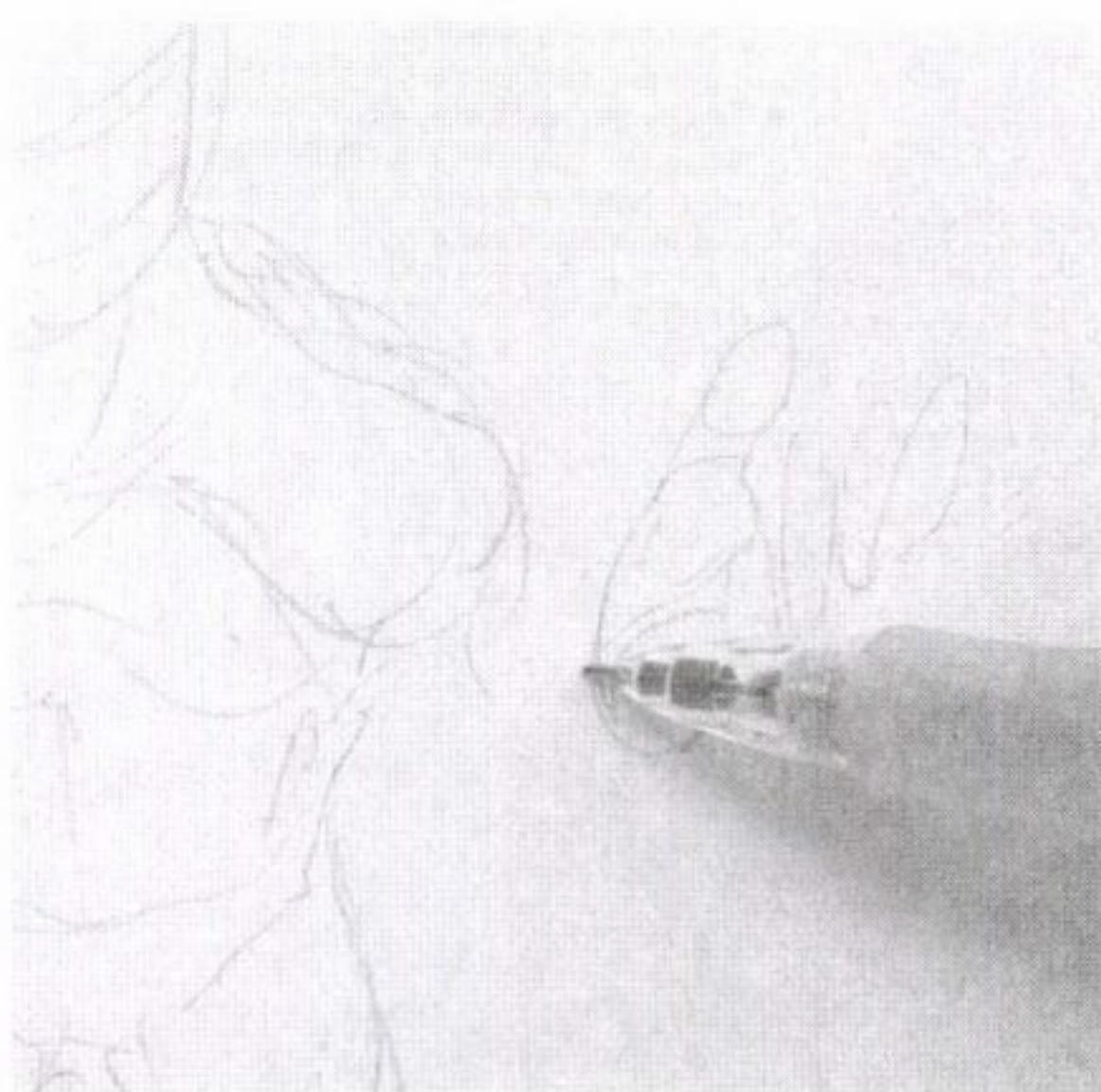
3 가슴과 허리는 압축되어 짧게 보인다.



4 허리 주변을 좁혀주면 어깨 주변의 존재감도 동시에 강조된다.



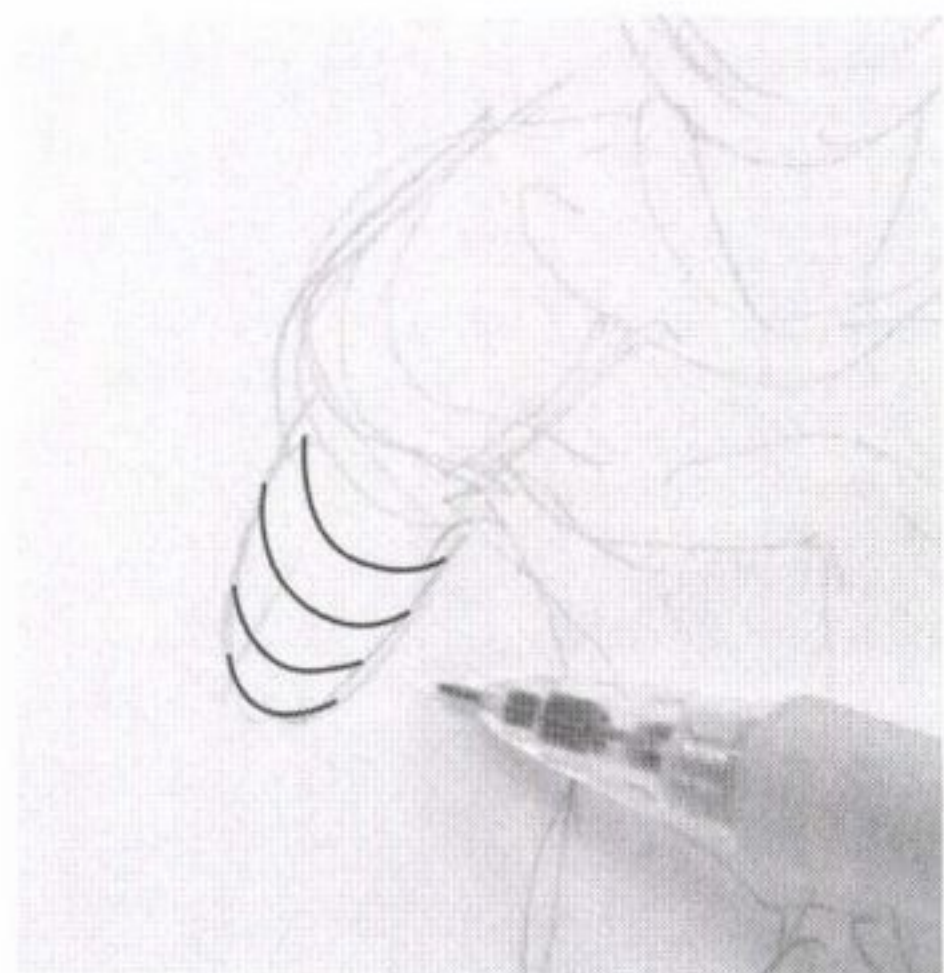
5 무릎 아래는 가늘게 보이지만 근육이 붙어 있는 형태를 파악하여 가늘프게 보이지 않도록 주의한다.



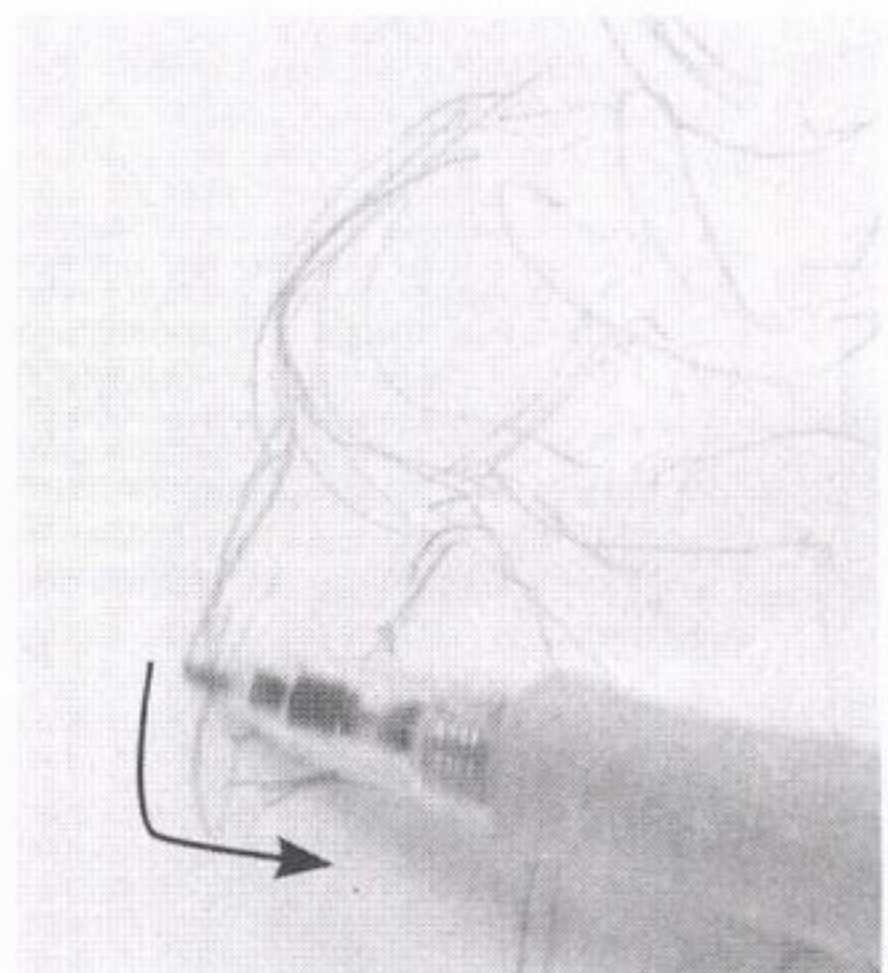
6 손의 사이즈도 얇.



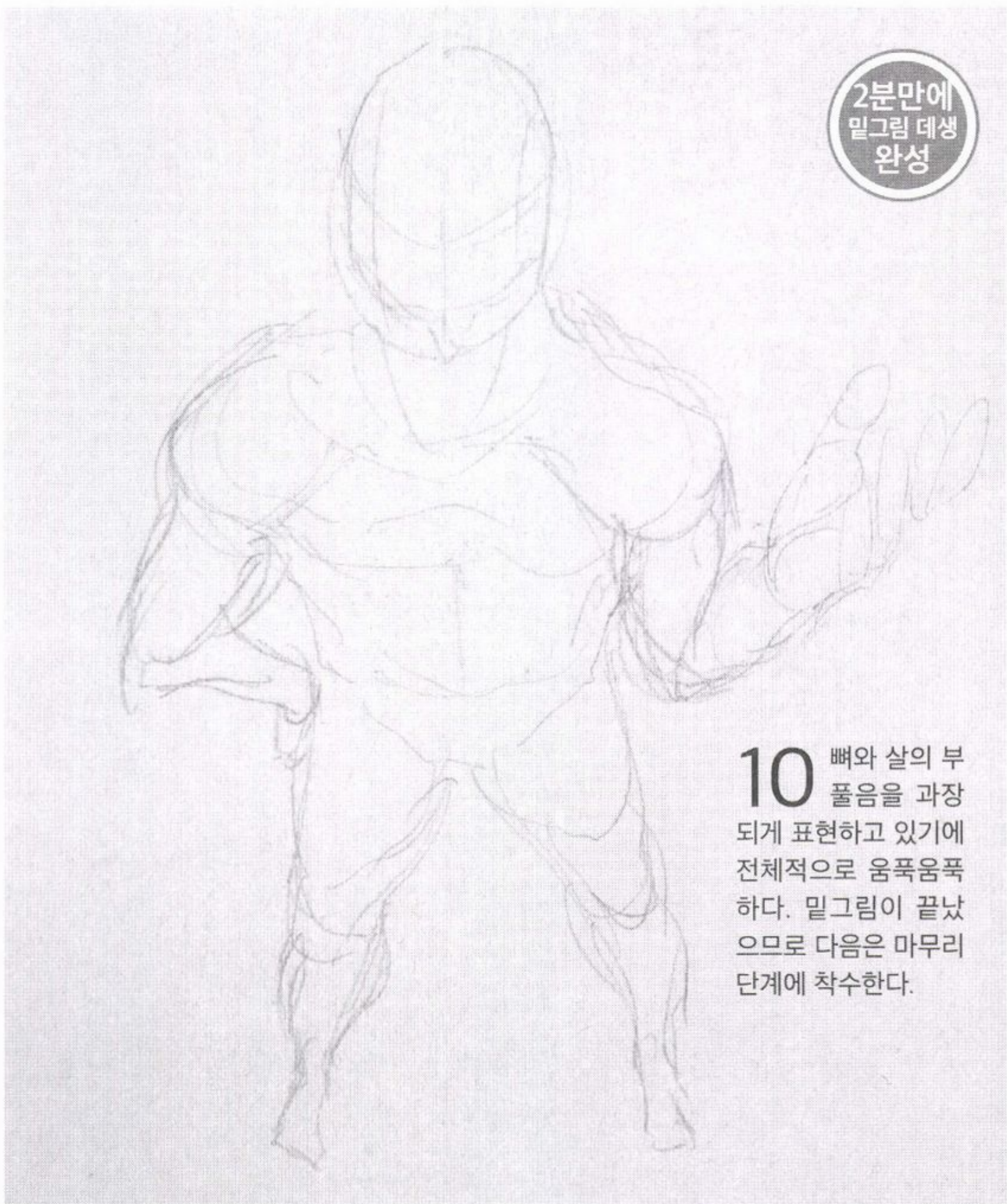
7 팔꿈치는 너무 각지게 하지 않고 원근감으로 팔의 구부림을 표현한다.



8 오른팔도 원근감을 고려해서 짧게 한다.

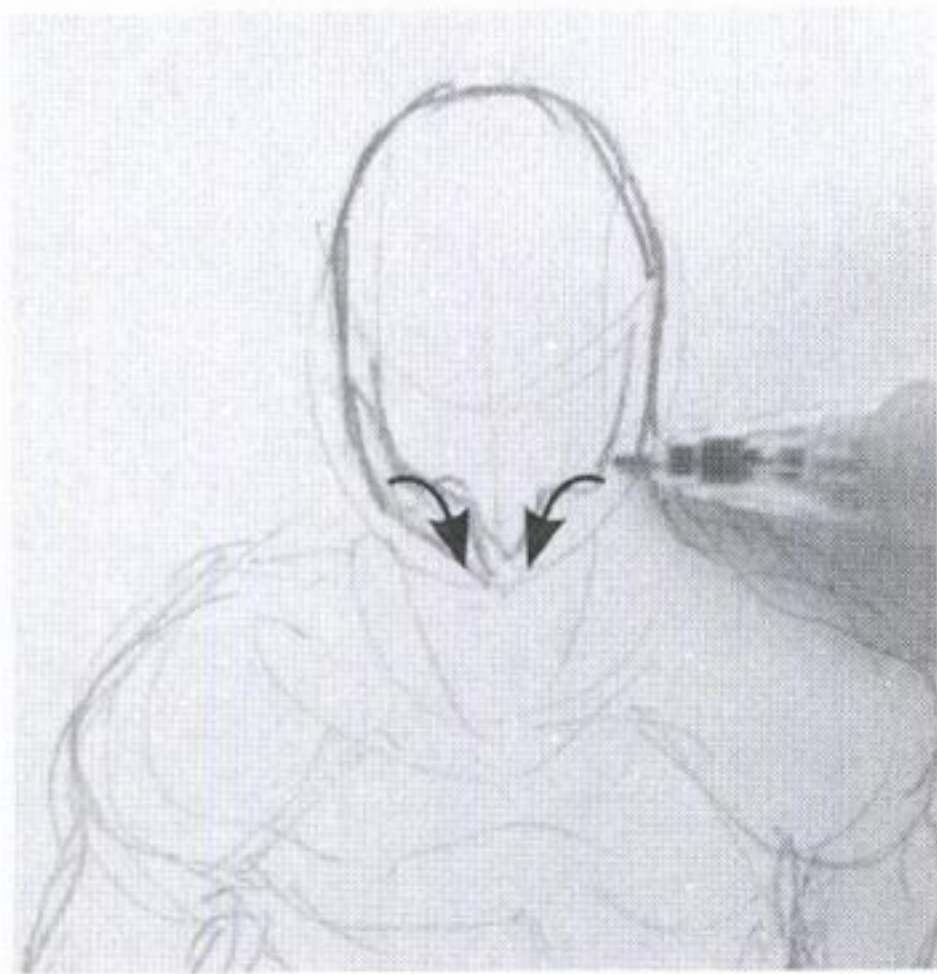


9 팔꿈치가 튀어나와 있으므로 각도를 줘서 그린다. 손목에 가서는 가늘게 좁혀진다.

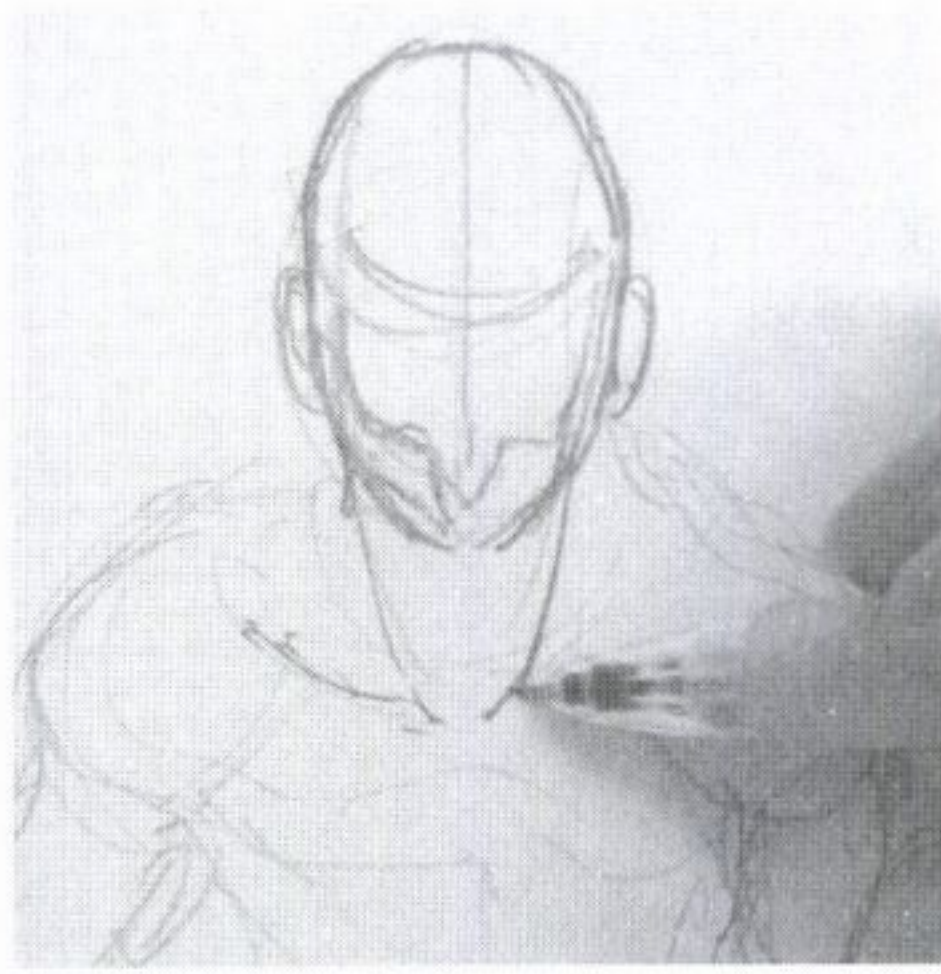


10 뼈와 살의 부풀음을 과장되게 표현하고 있기에 전체적으로 움푹움푹하다. 밑그림이 끝났으므로 다음은 마무리 단계에 착수한다.

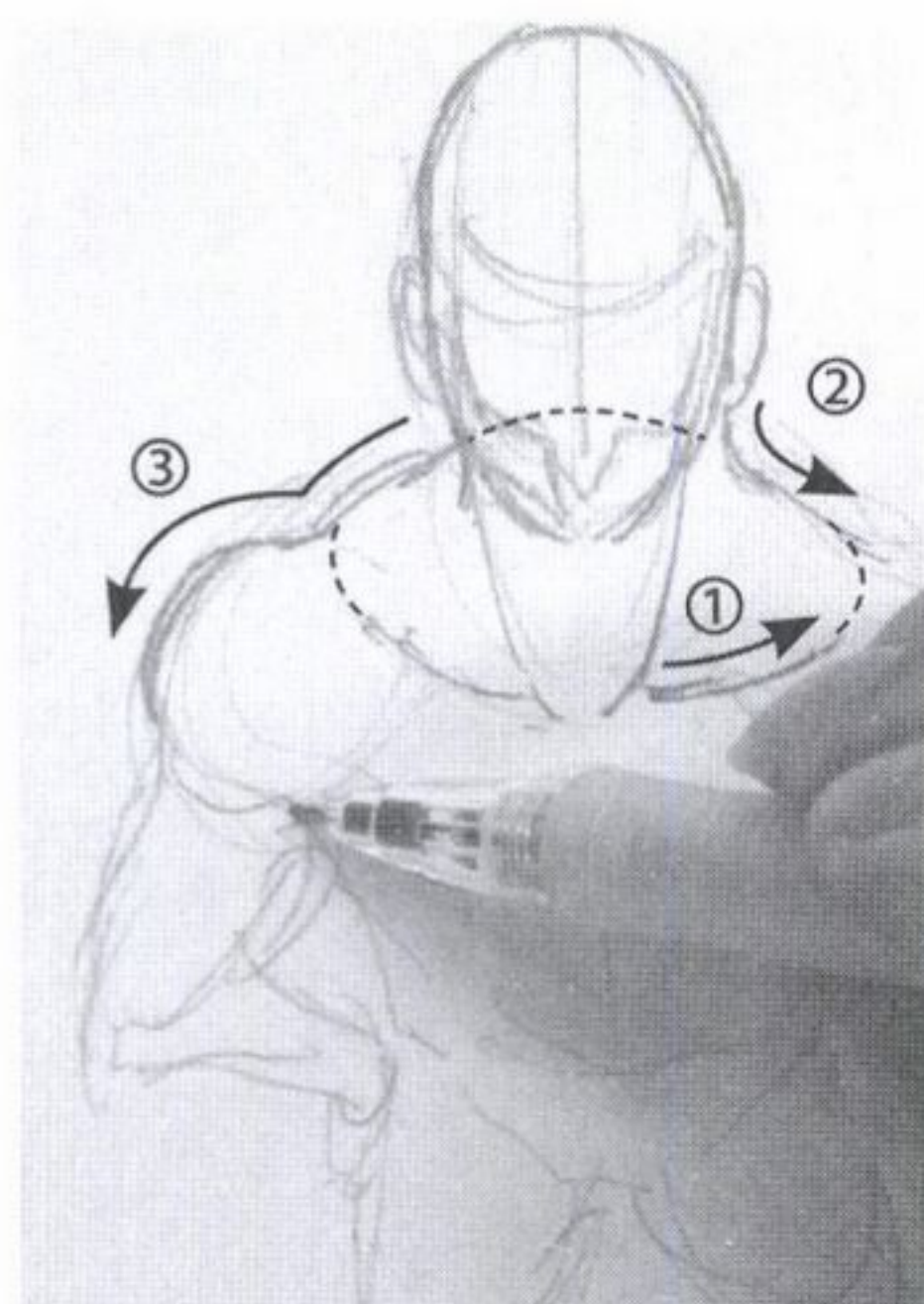
마무리 데생



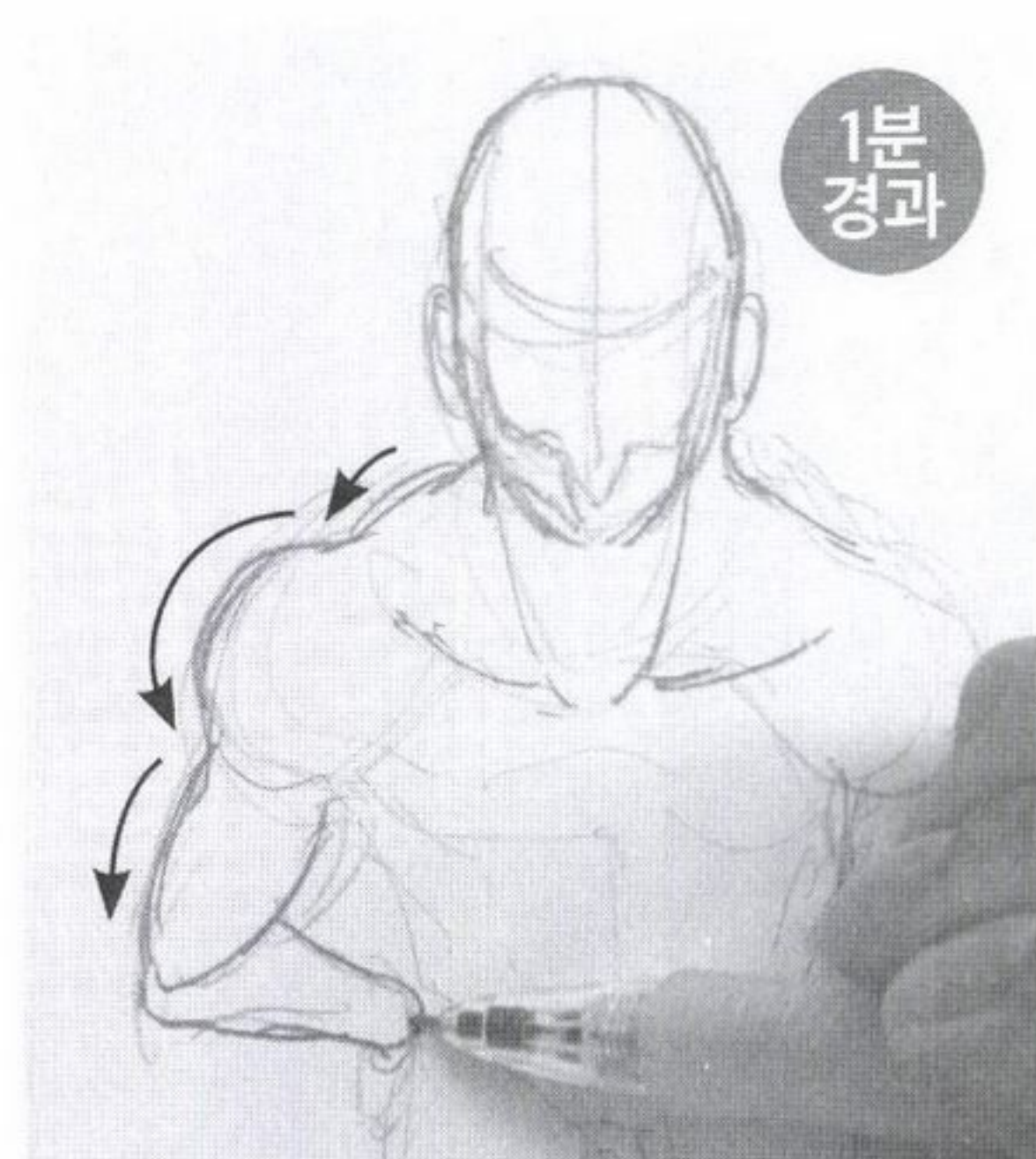
1 얼굴 골격에도 기세를 주어서 잡아 준다.



2 목 자체는 얼굴에 가려서 거의 보이지 않는다. 목덜미로 존재감을 그려준다.



3 목에서 어깨 사이에 두께를 준다. 럭비공 같은 형태로 잡아준다.



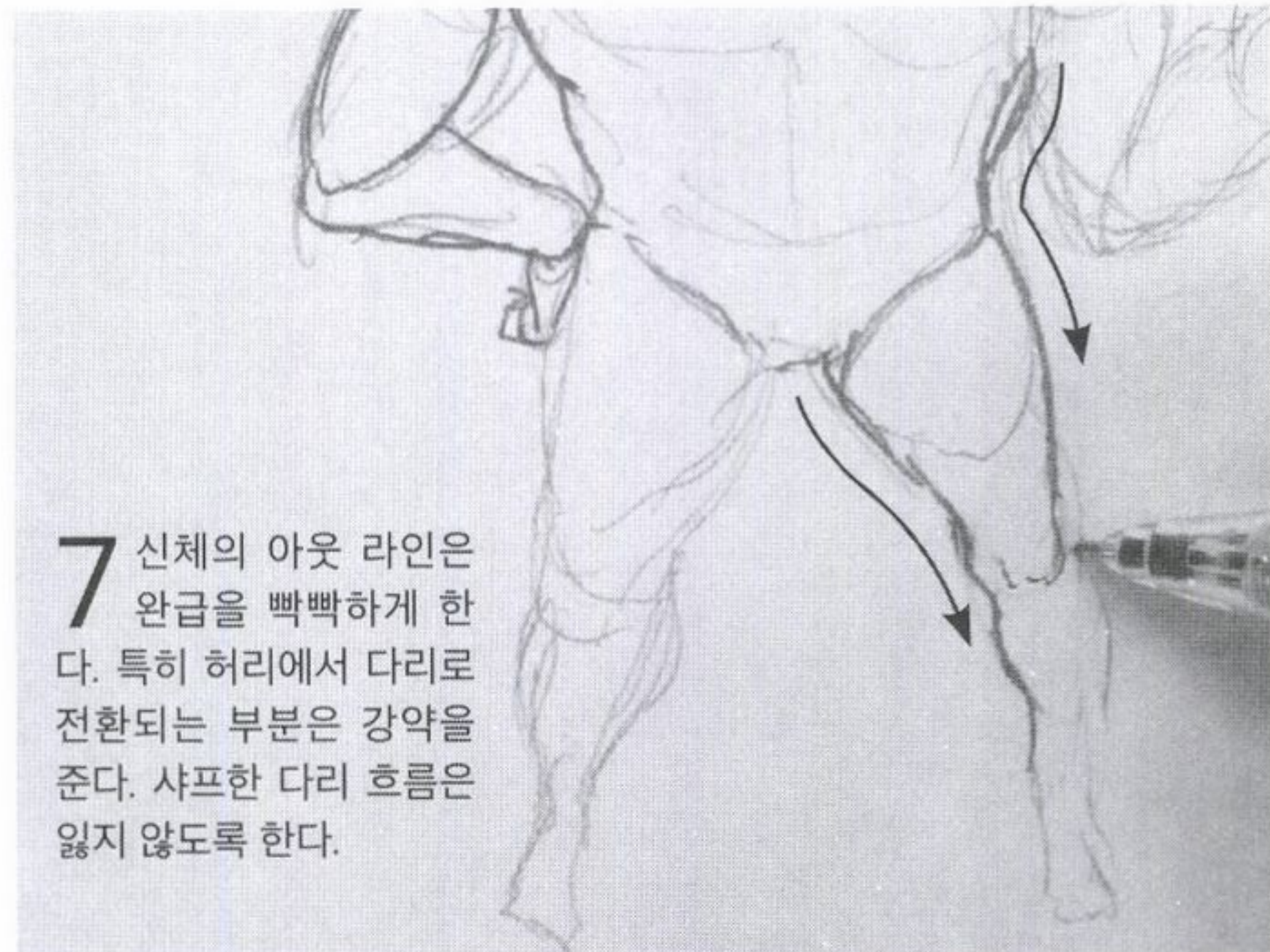
4 아웃 라인은 움푹하게 강조한다.



5 손 사이즈는 멀리 있는 것처럼 작게.



6 다리 뿌리는 약간 부풀음을 준다.



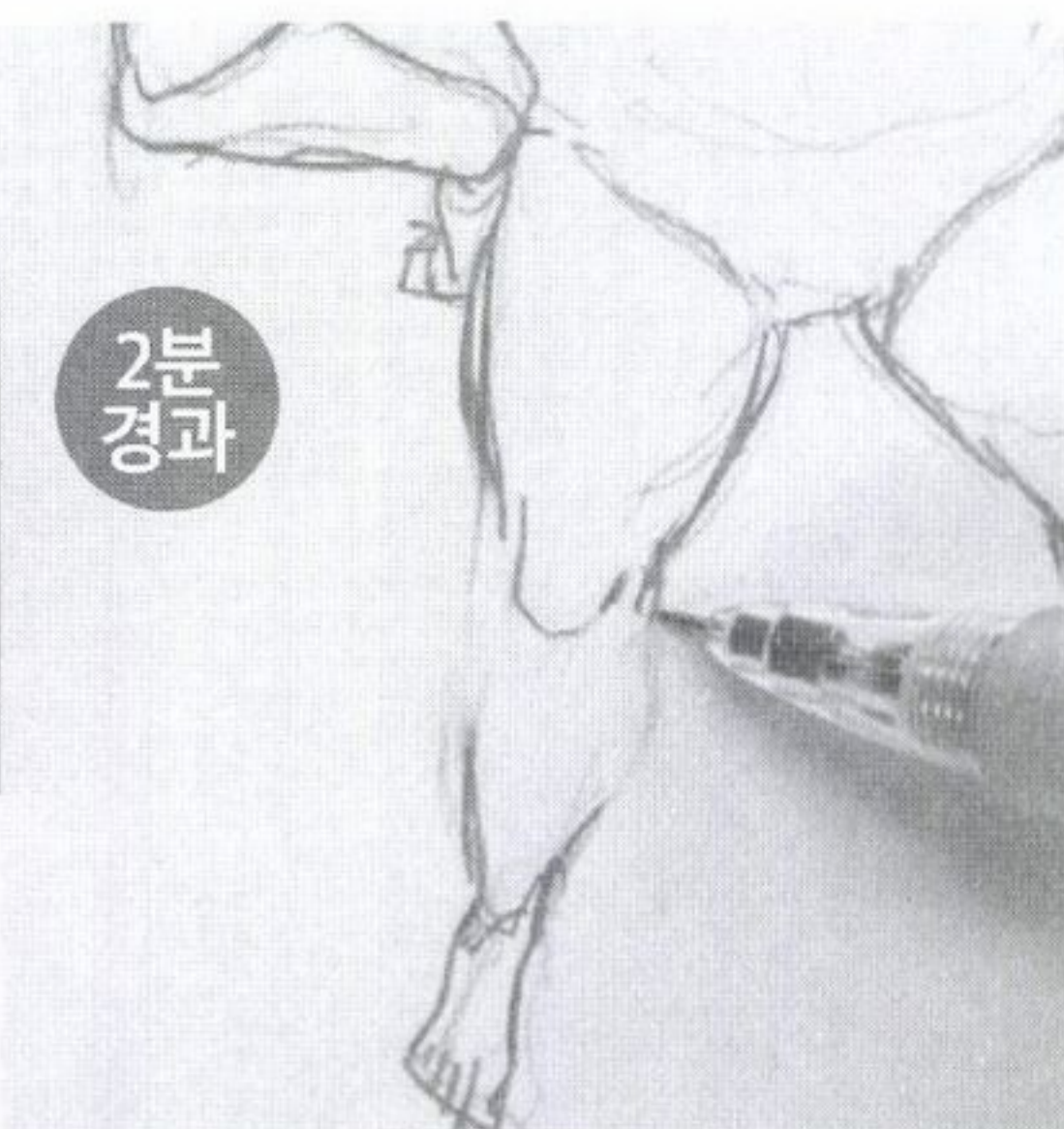
7 신체의 아웃 라인은 완급을 뽀뽀하게 한다. 특히 허리에서 다리로 전환되는 부분은 강약을 준다. 샤프한 다리 흐름은 잃지 않도록 한다.



8 발목은 꽤나 가느다랗게 보이도록 그린다.



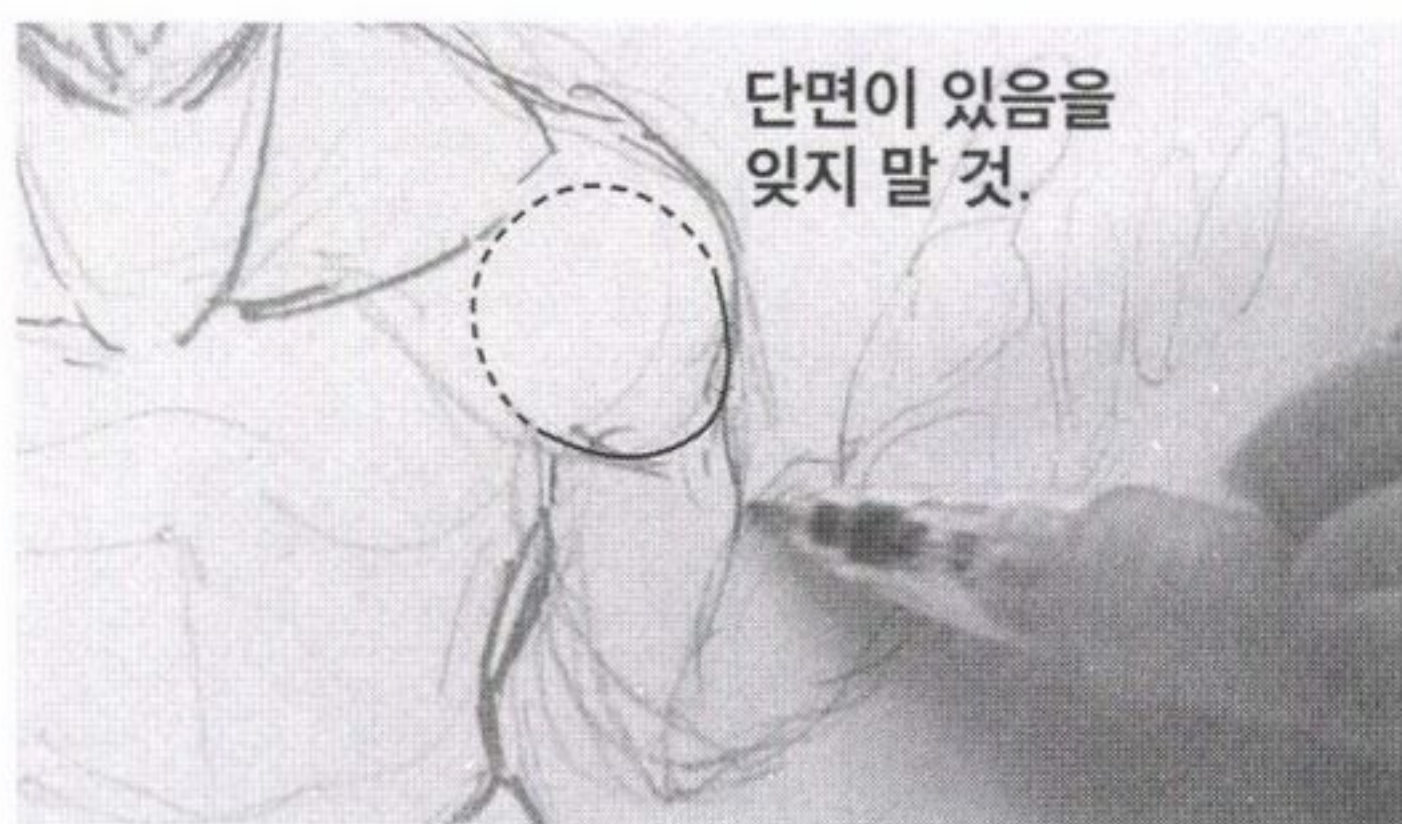
9 무릎 각도가 왼쪽 다리와 동일 하도록 오른쪽을 수정한다.



2분 경과

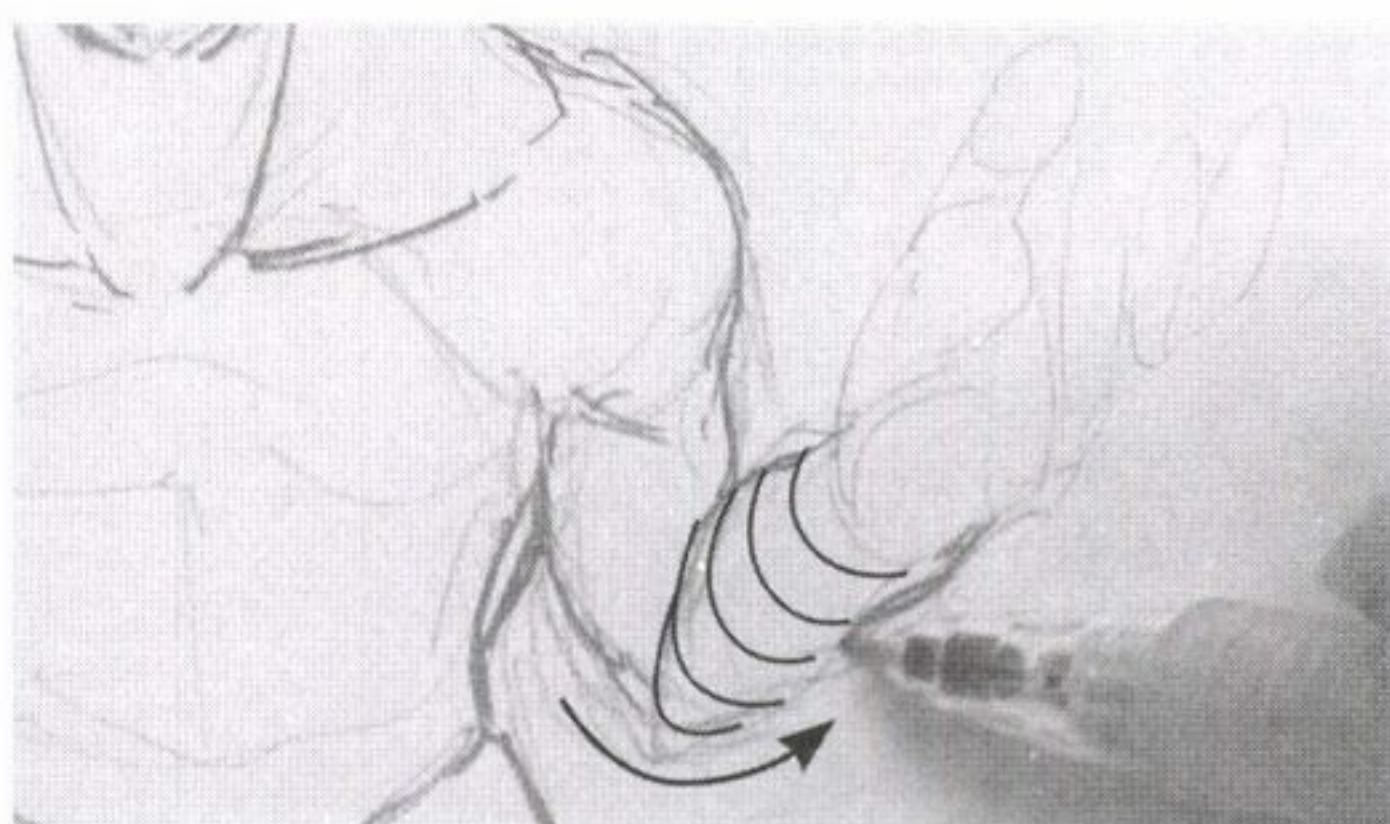


10 발도 까마득히 아래쪽에 있는 듯한 사이즈로 작게 조정 하여 과감하게 표현한다.

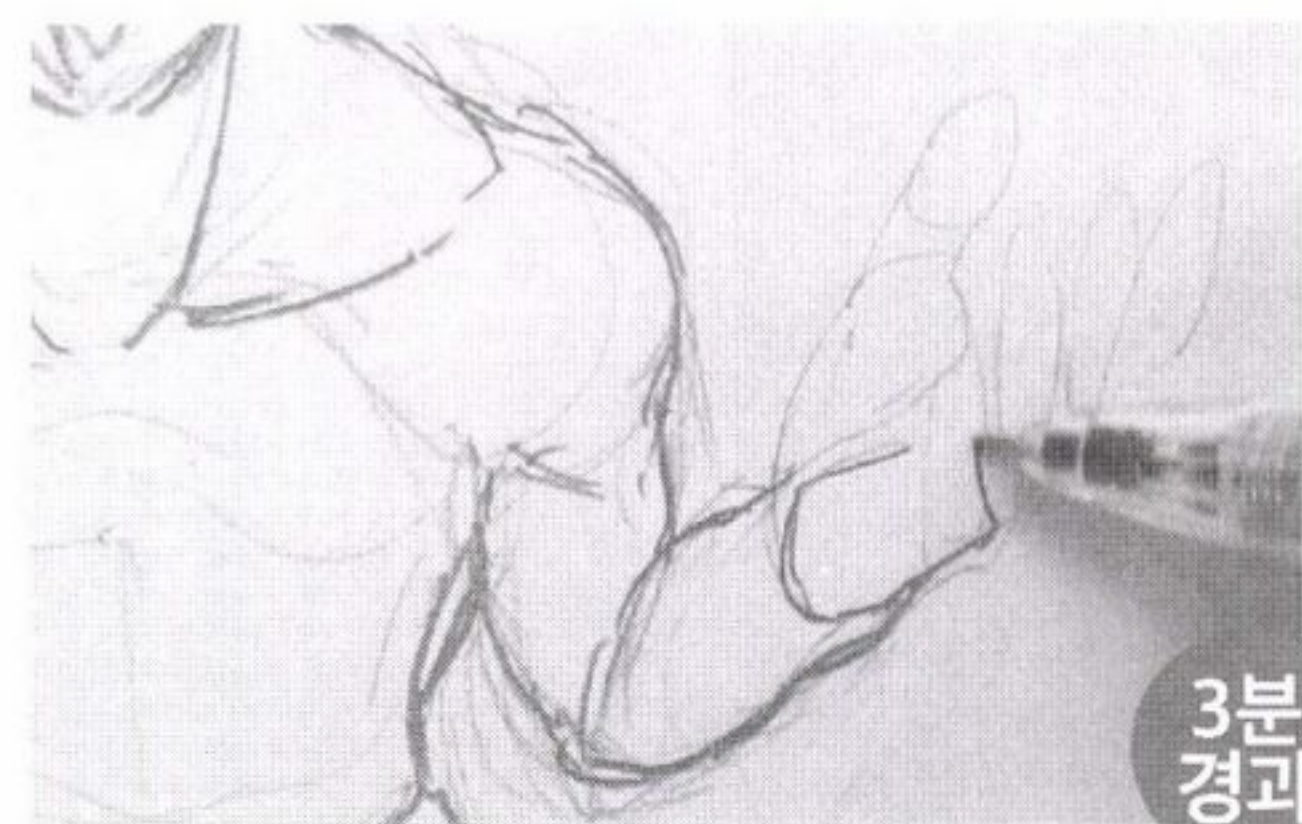


단면이 있음을 잊지 말 것.

11 근육의 부풀음을 의식한다.

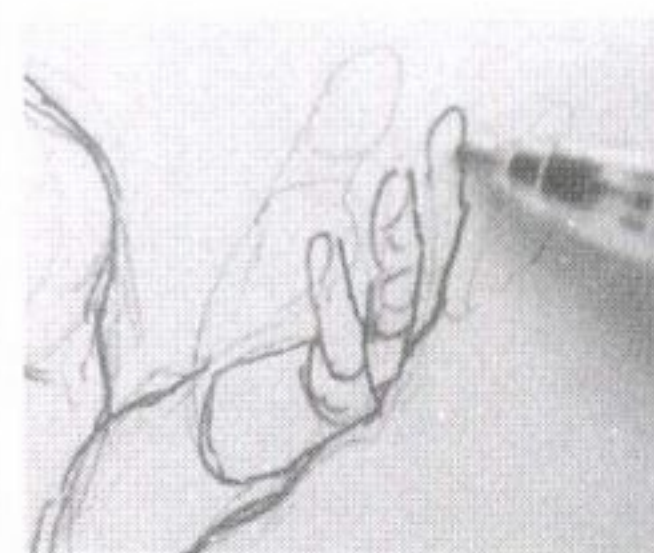
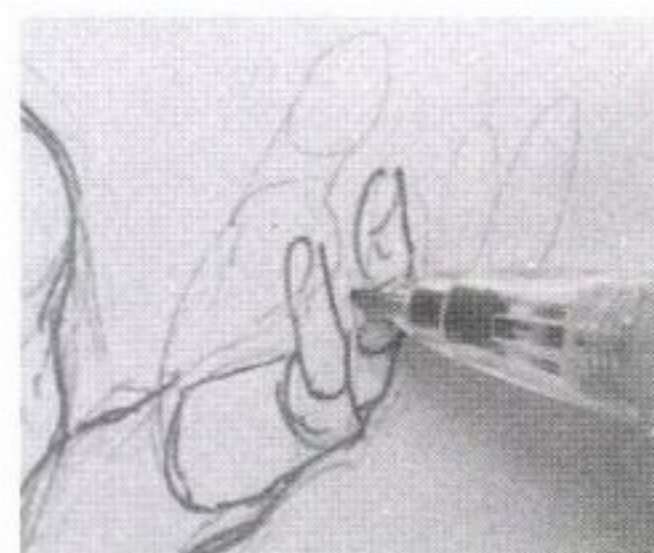
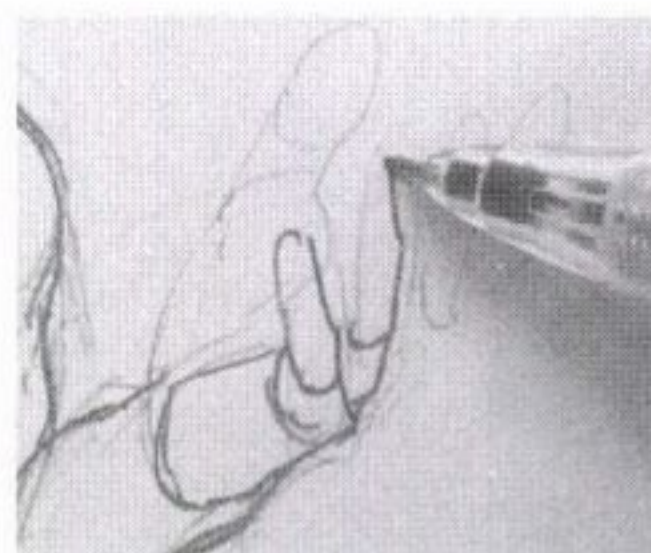
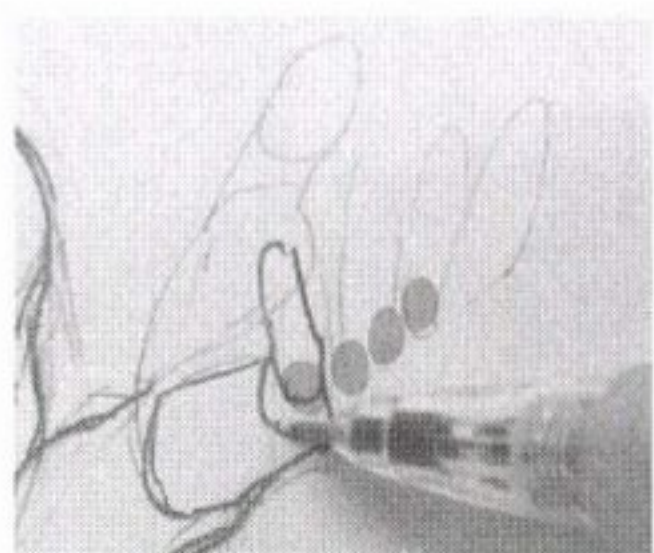


12 팔 근육이 압박 받고 있으므로 근육이 짓눌린다. 위에서 보고 있으므로 팔꿈치는 팔 안쪽으로 간다. 팔꿈치 각도는 그다지 주지 않도록 주의하자.

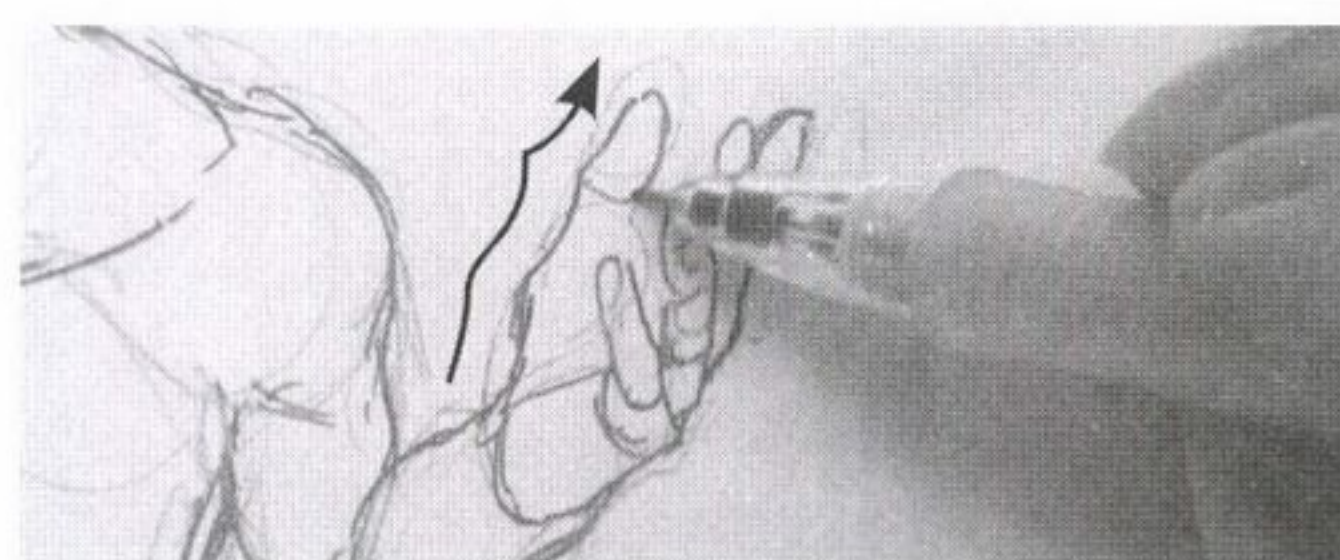
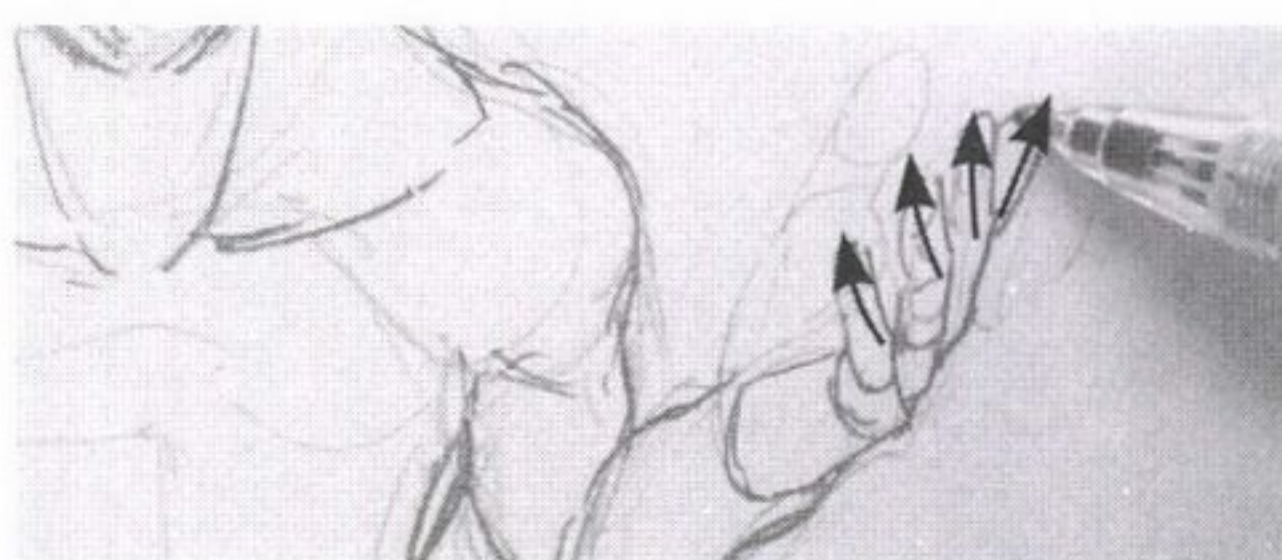


3분 경과

13 손은 전체적으로 크게 그린다.

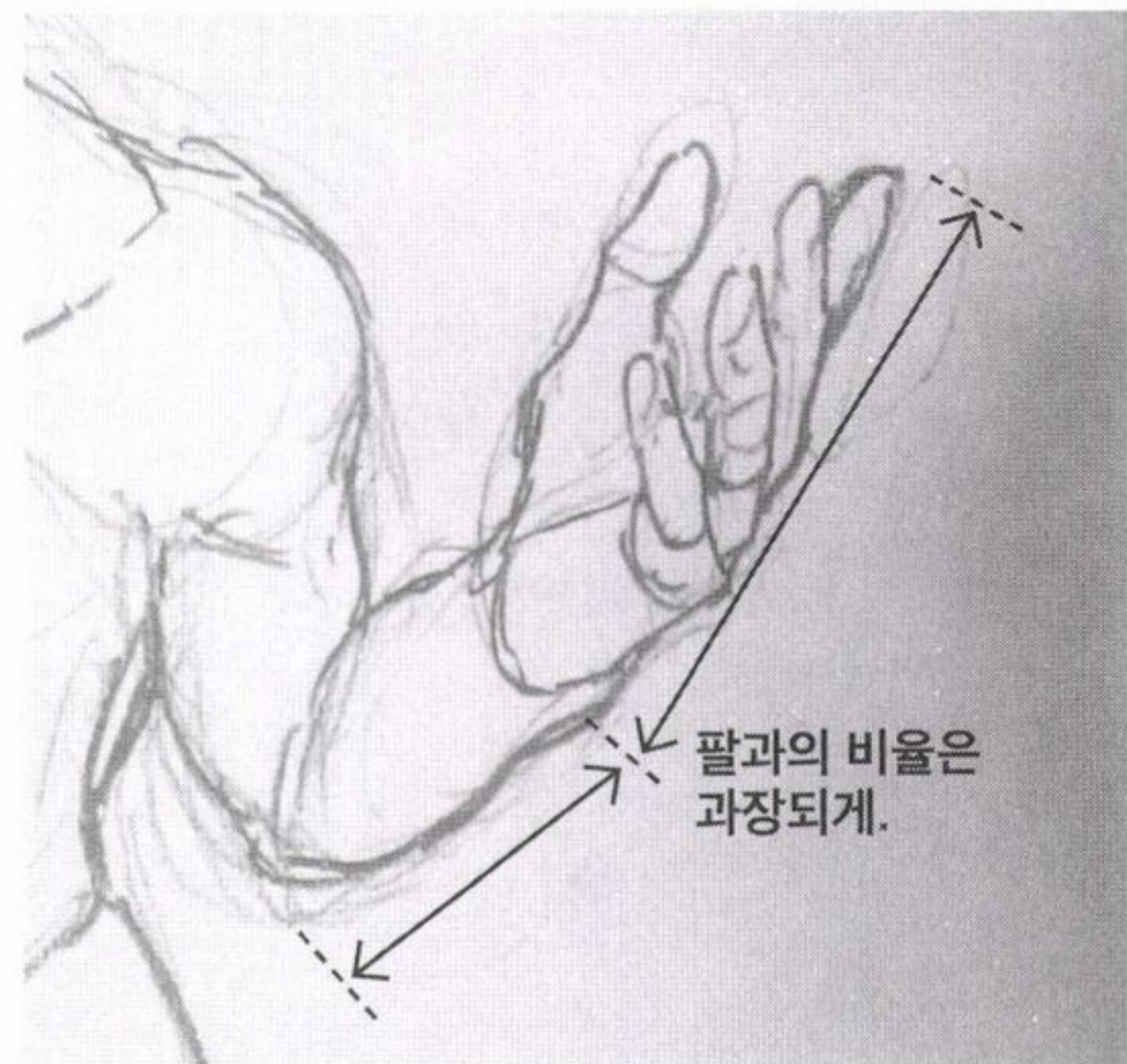


14 손가락의 뿌리 부분을 정한 후에 손가락을 그려나간다. 눈앞에서 안쪽으로 작업한다.



15 검지 손가락을 향해서 서서히 펼쳐지는 손가락 끝을 표현한다.

16 선을 과감하게 그려서 힘이 들어가 있음을 표현한다.

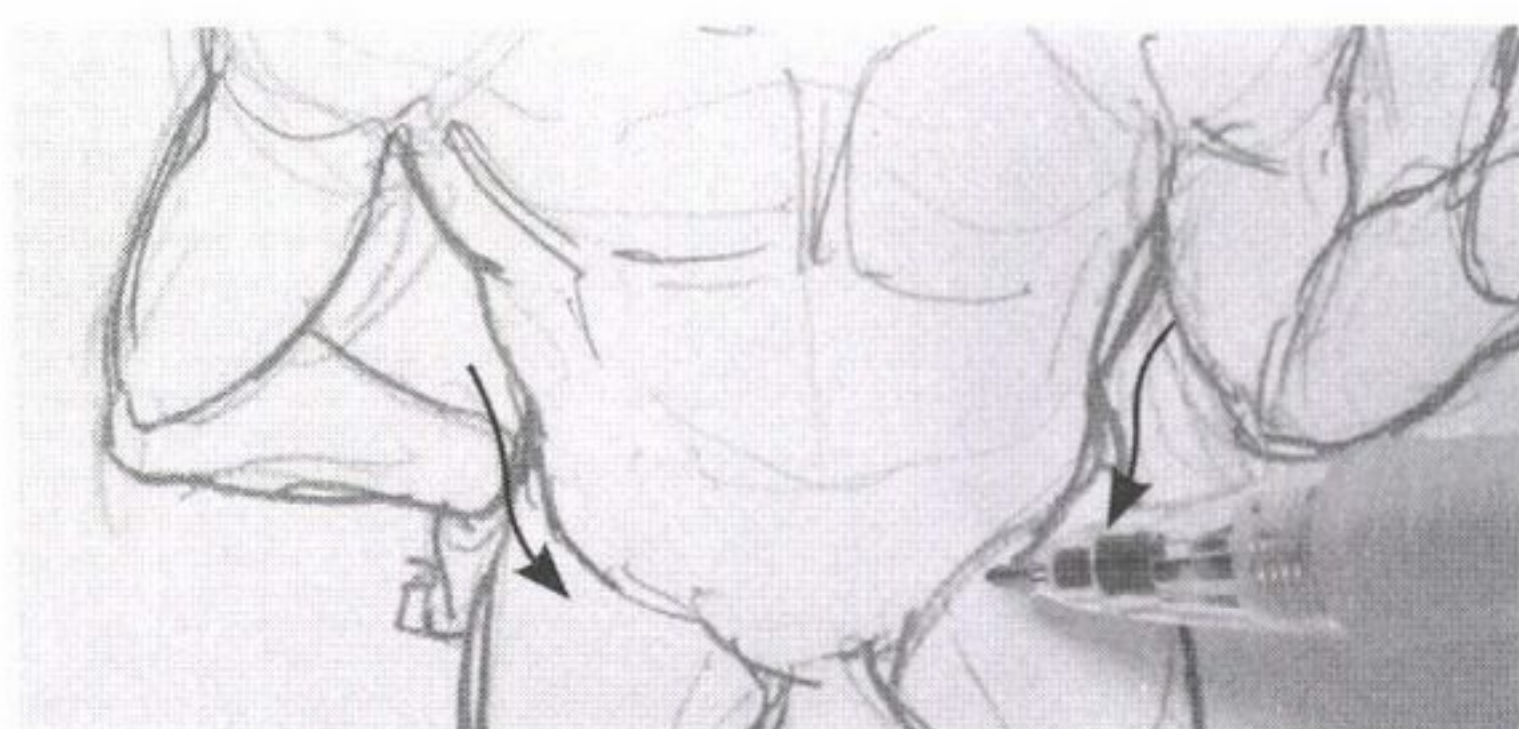


팔과의 비율은 과장되게.

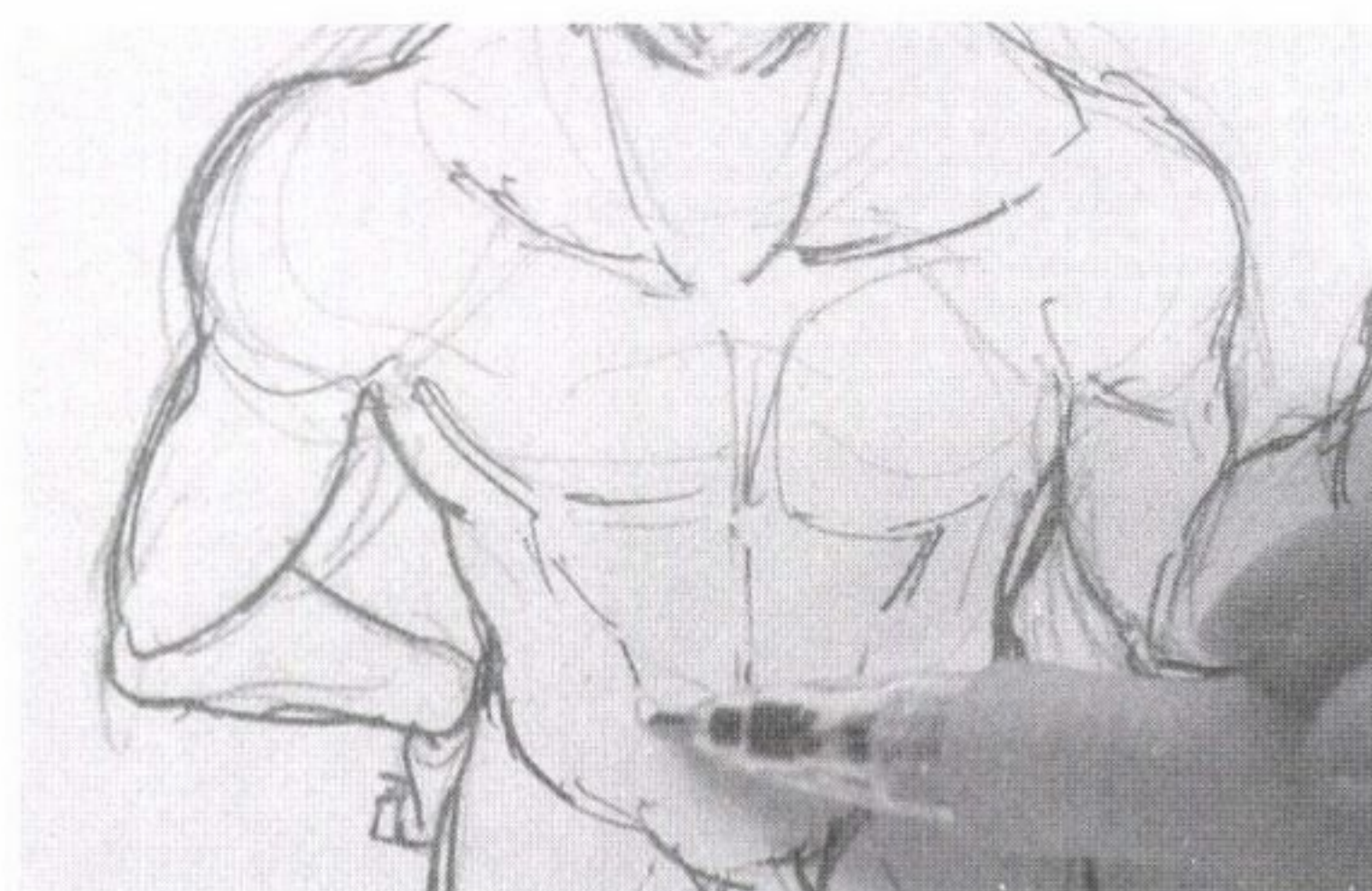
17 왼손 완성.



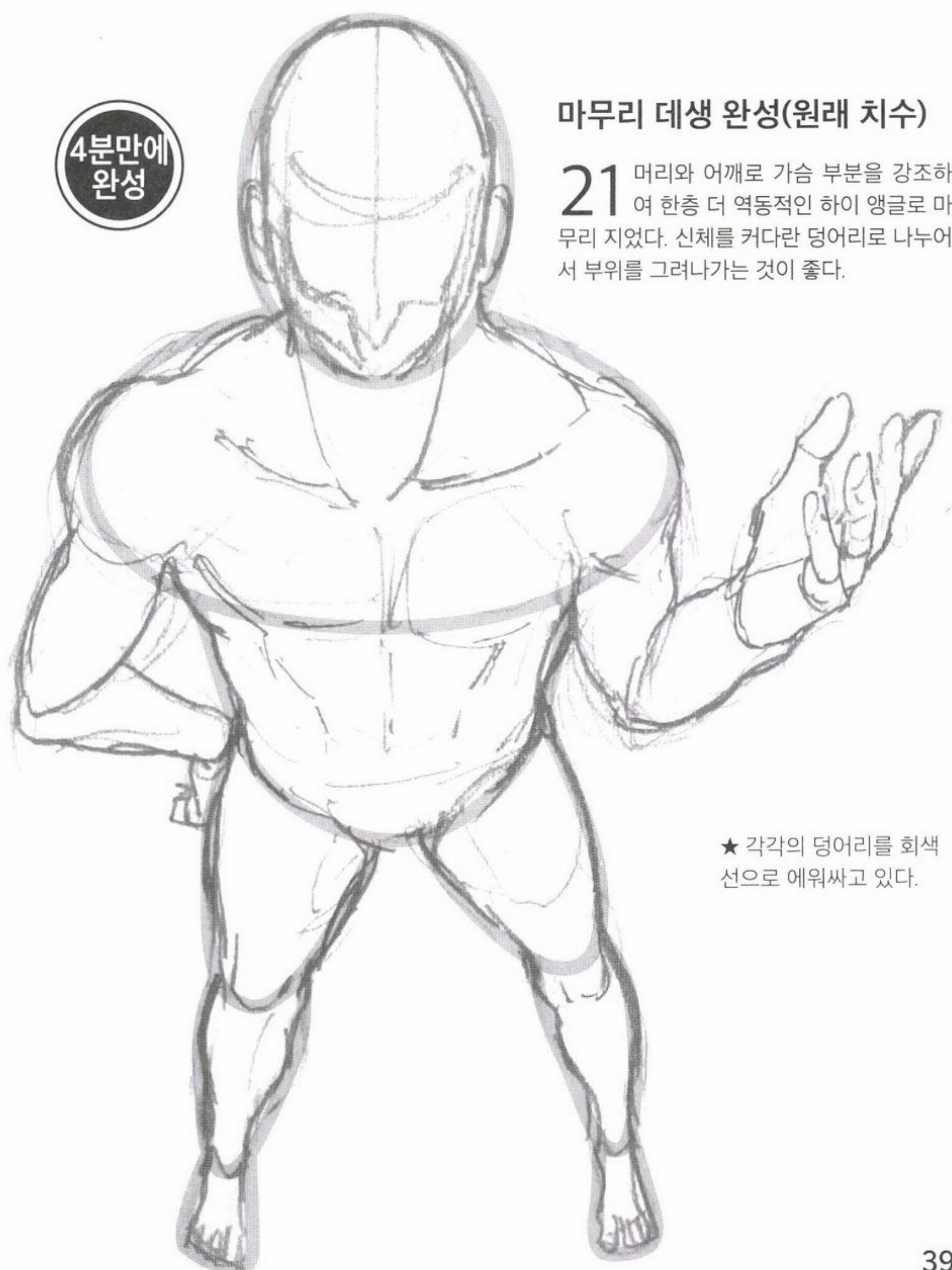
18 표면 근육을 추가로 그린다. 흉근은 넓게 잡아준다.



19 허리에 두께를 준다.



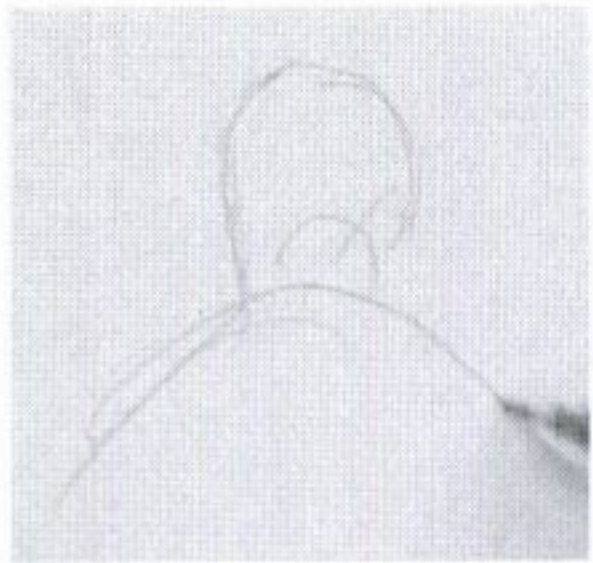
20 복근은 점점 좁아진다.



마무리 데생 완성(원래 치수)

21 머리와 어깨로 가슴 부분을 강조하여 한층 더 역동적인 하이 앵글로 마무리 지었다. 신체를 커다란 덩어리로 나누어서 부위를 그려나가는 것이 좋다.

★ 각각의 덩어리를 회색 선으로 에워싸고 있다.

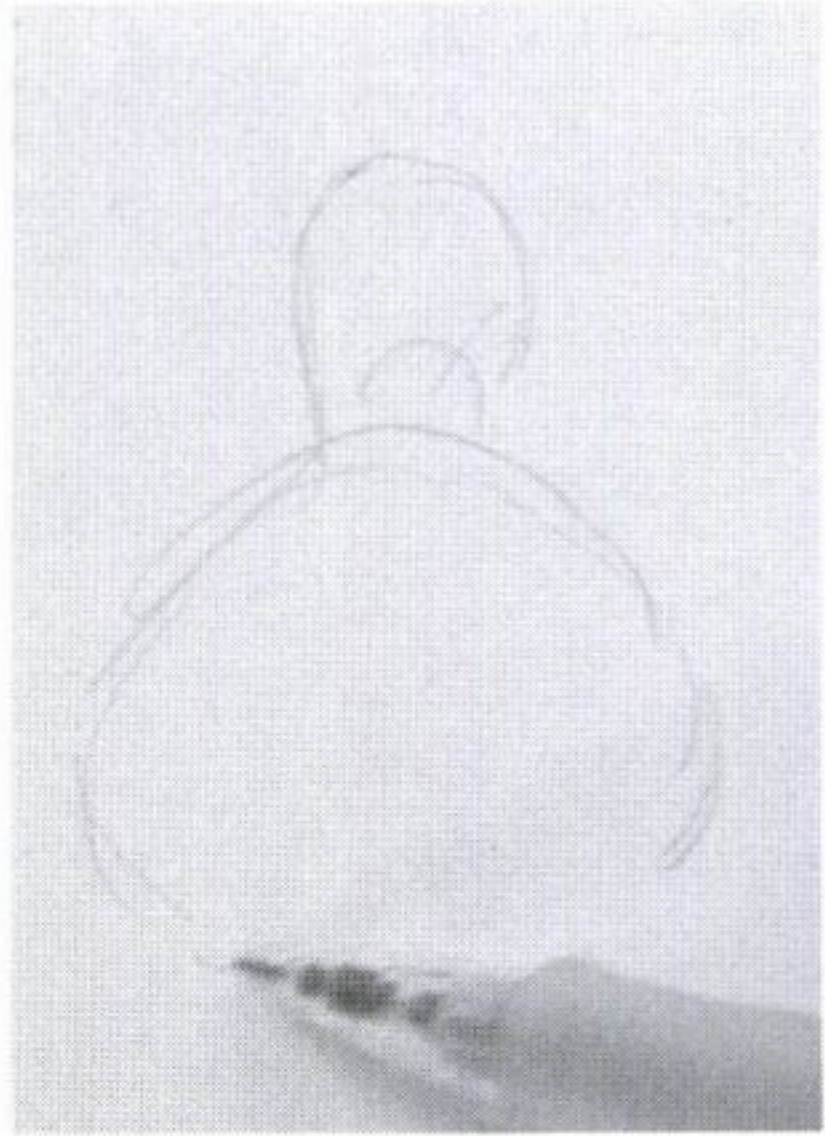


1 머리와 목, 어깨의 커다란 덩어리에서부터 시작.

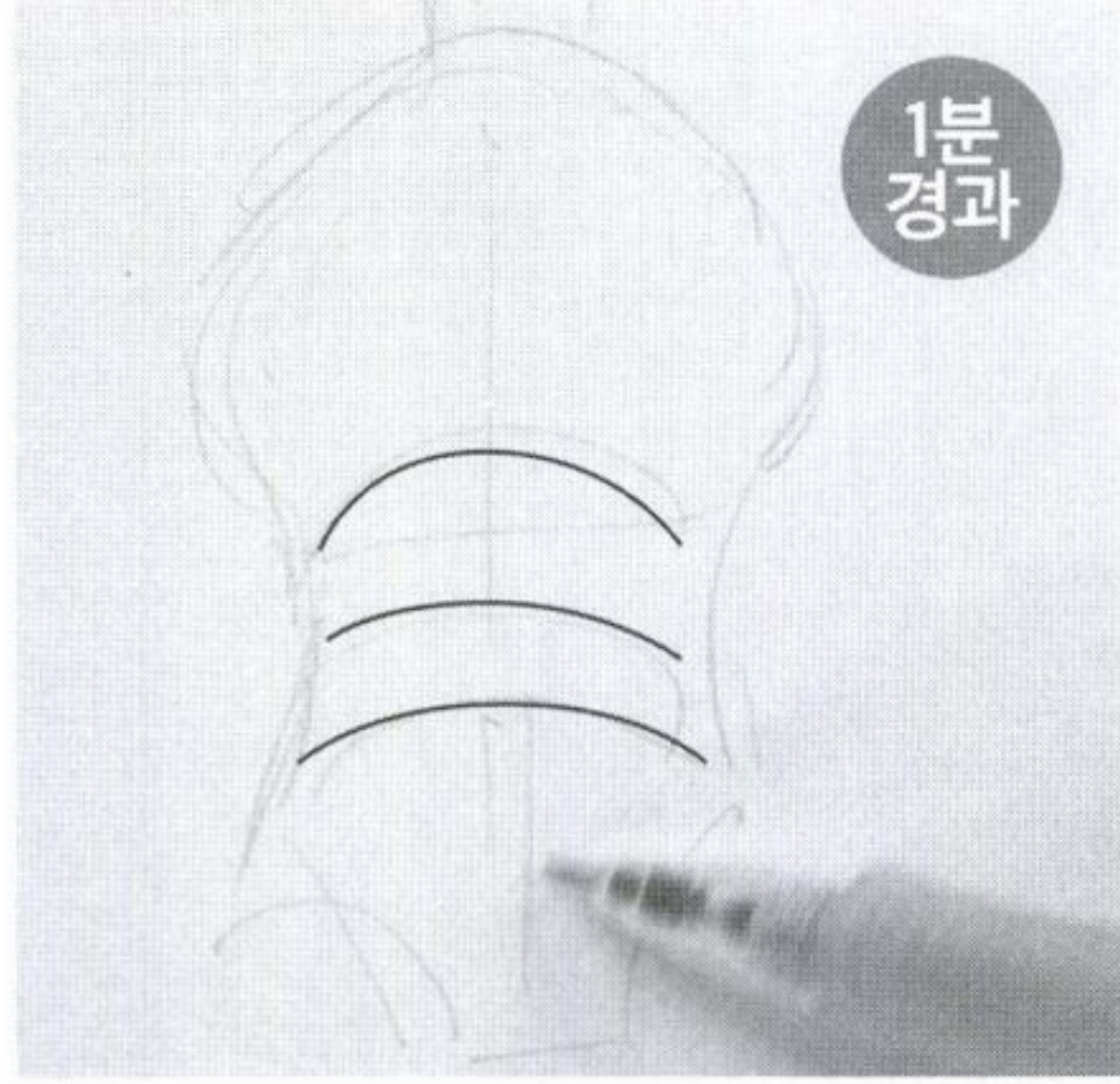
약 5분 만화 데생.....뒷모습·로우 앵글

제작시간 **5분** = 밑그림 **2분** + 마무리 **3분**

밑그림 데생

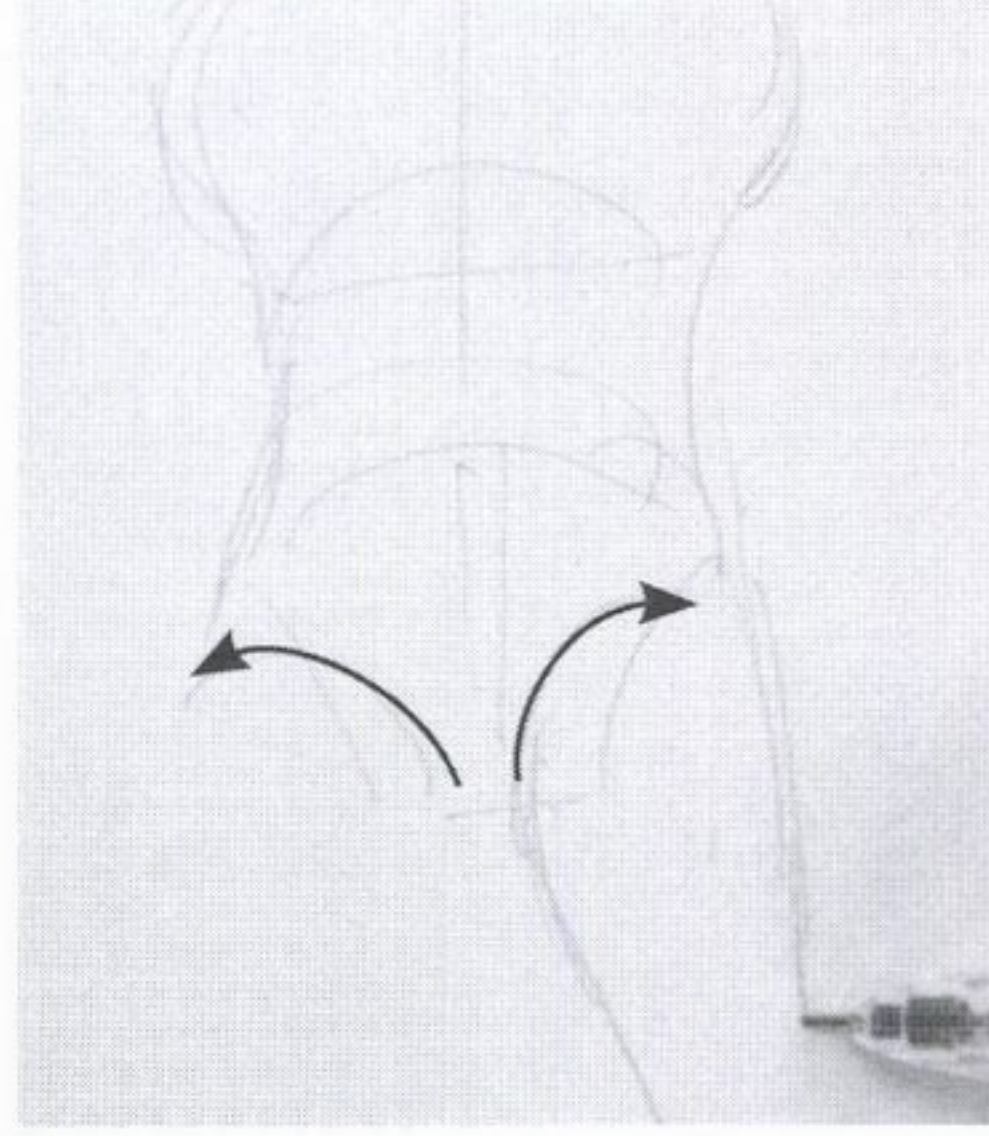


2 등은 상당히 두터우므로 둥그스름하게 그린다.

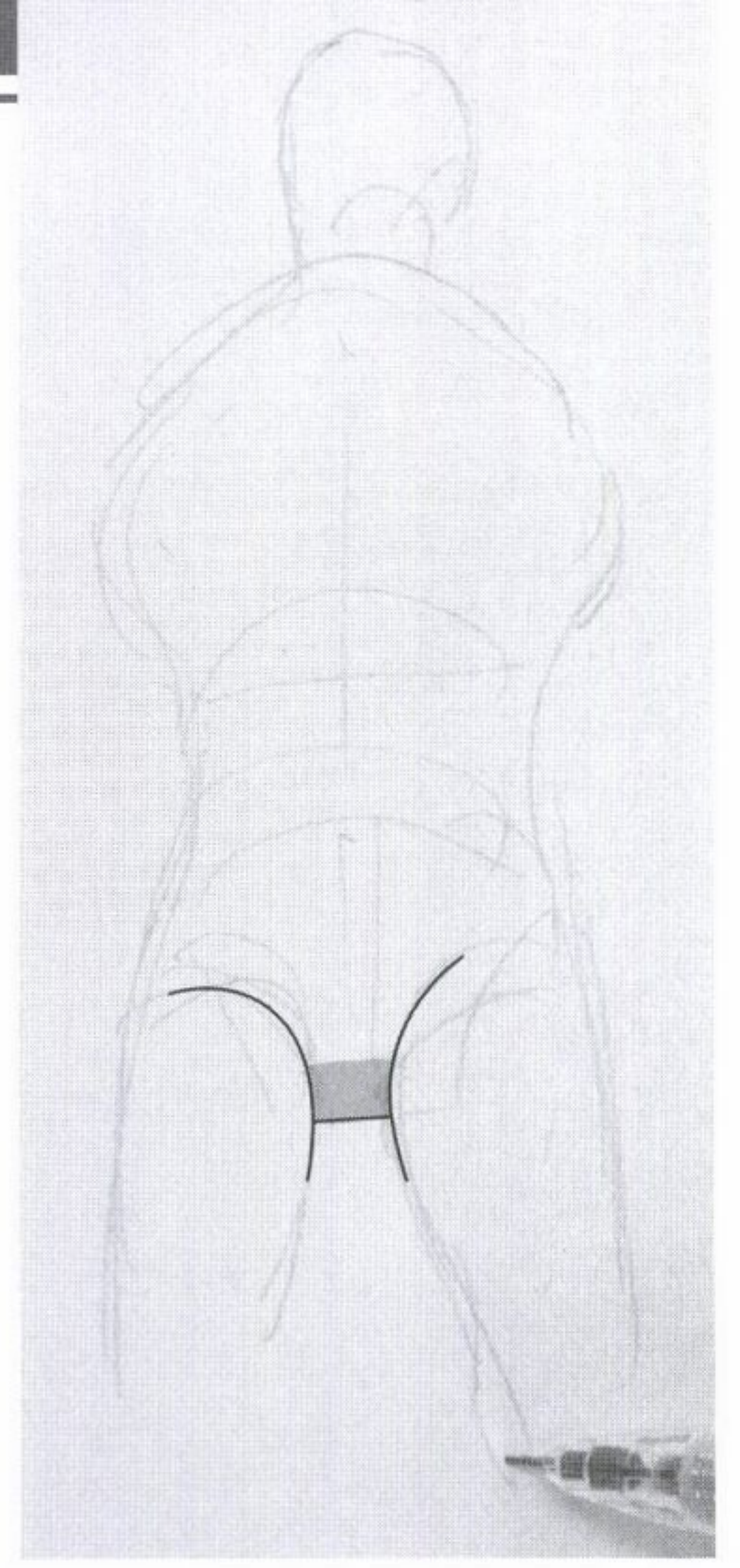


1분 경과

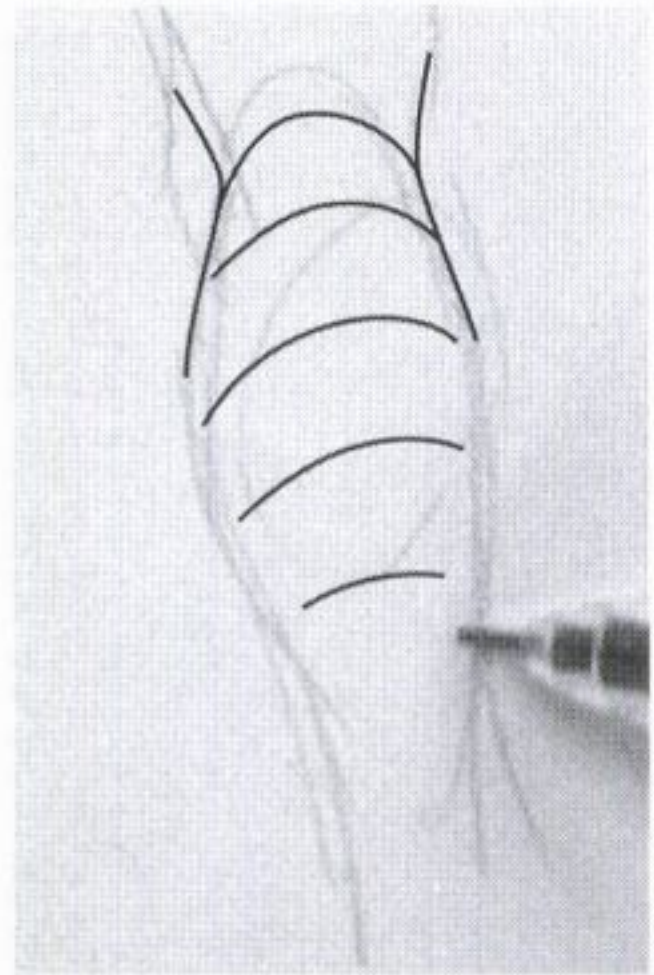
3 아치 형태로 신체를 구분 지으면서 허리까지 선을 그어준다.



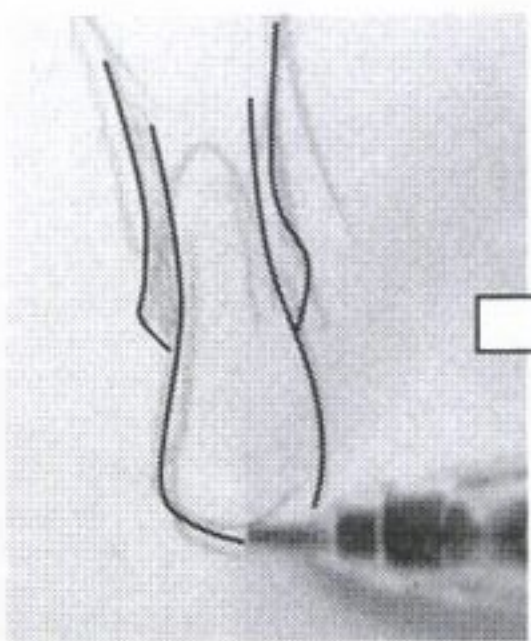
4 엉덩이 라인을 잡아주면서 다리에 연결 될 수 있도록 그려준다.



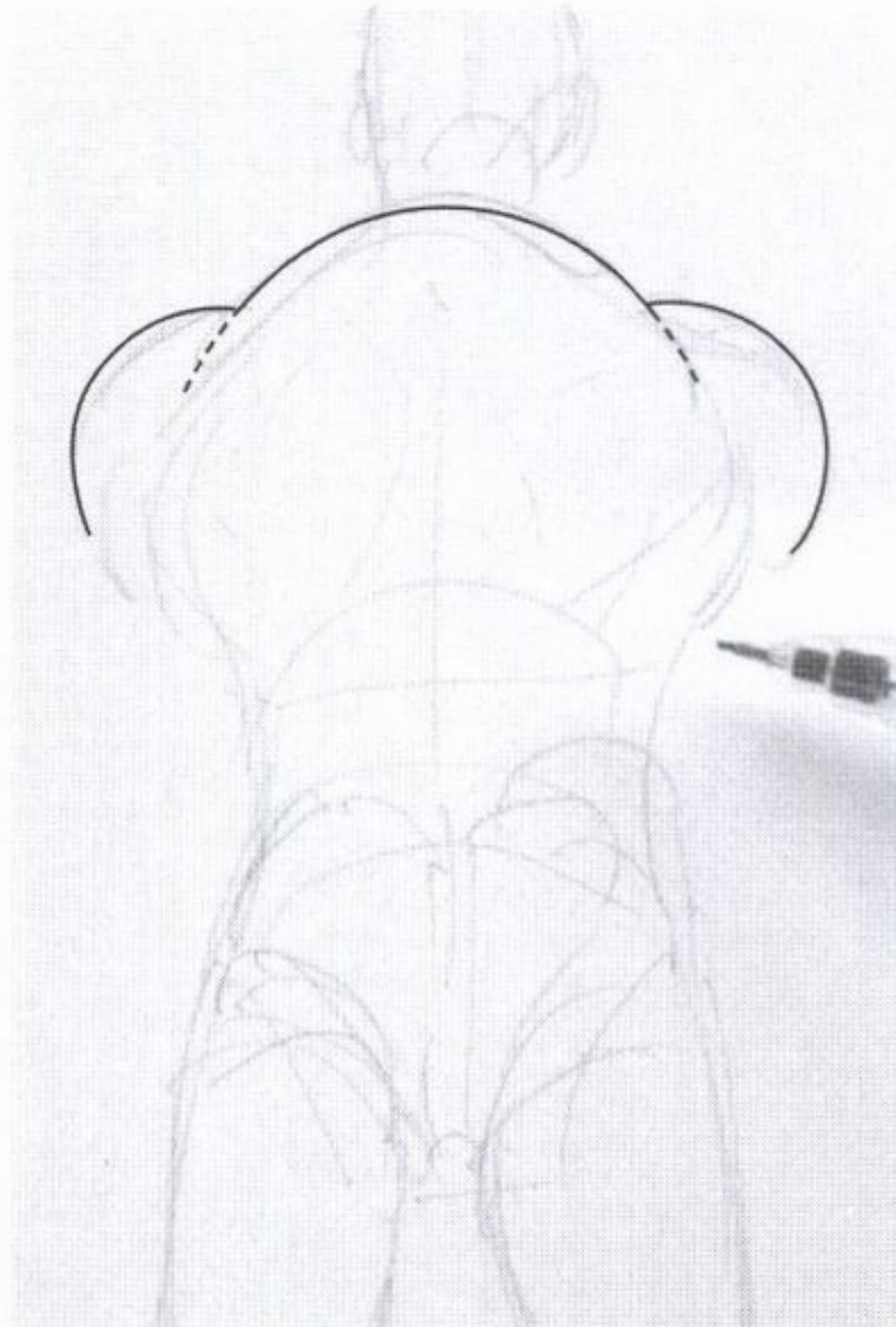
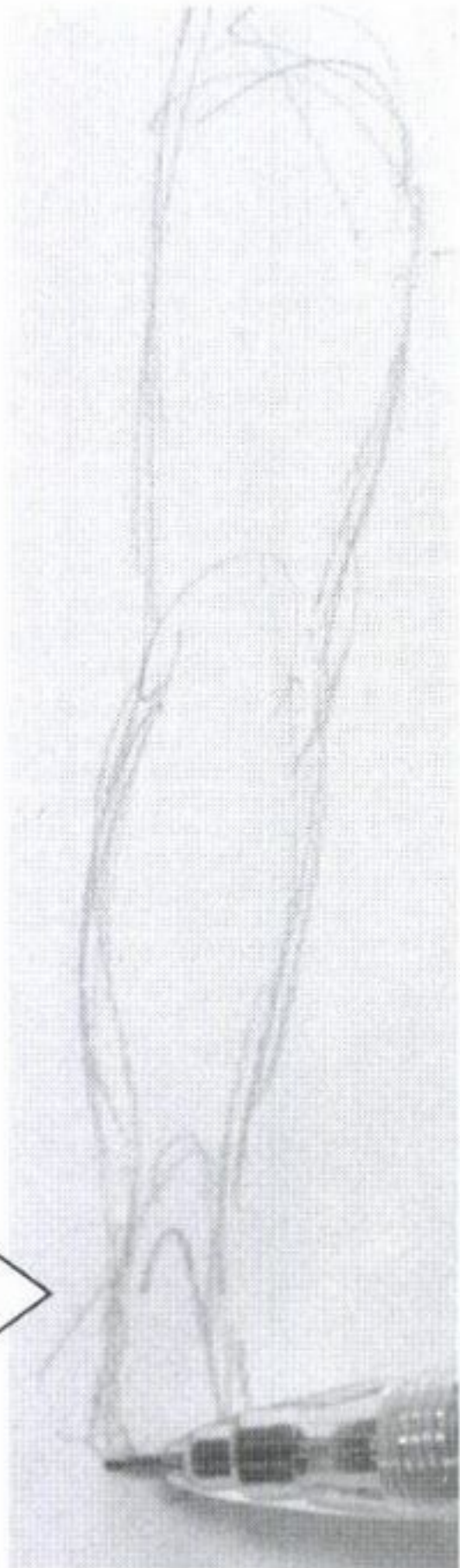
5 다리의 틈새 사이로 가랑이가 보이도록 하면 로우 앵글 느낌이 난다.



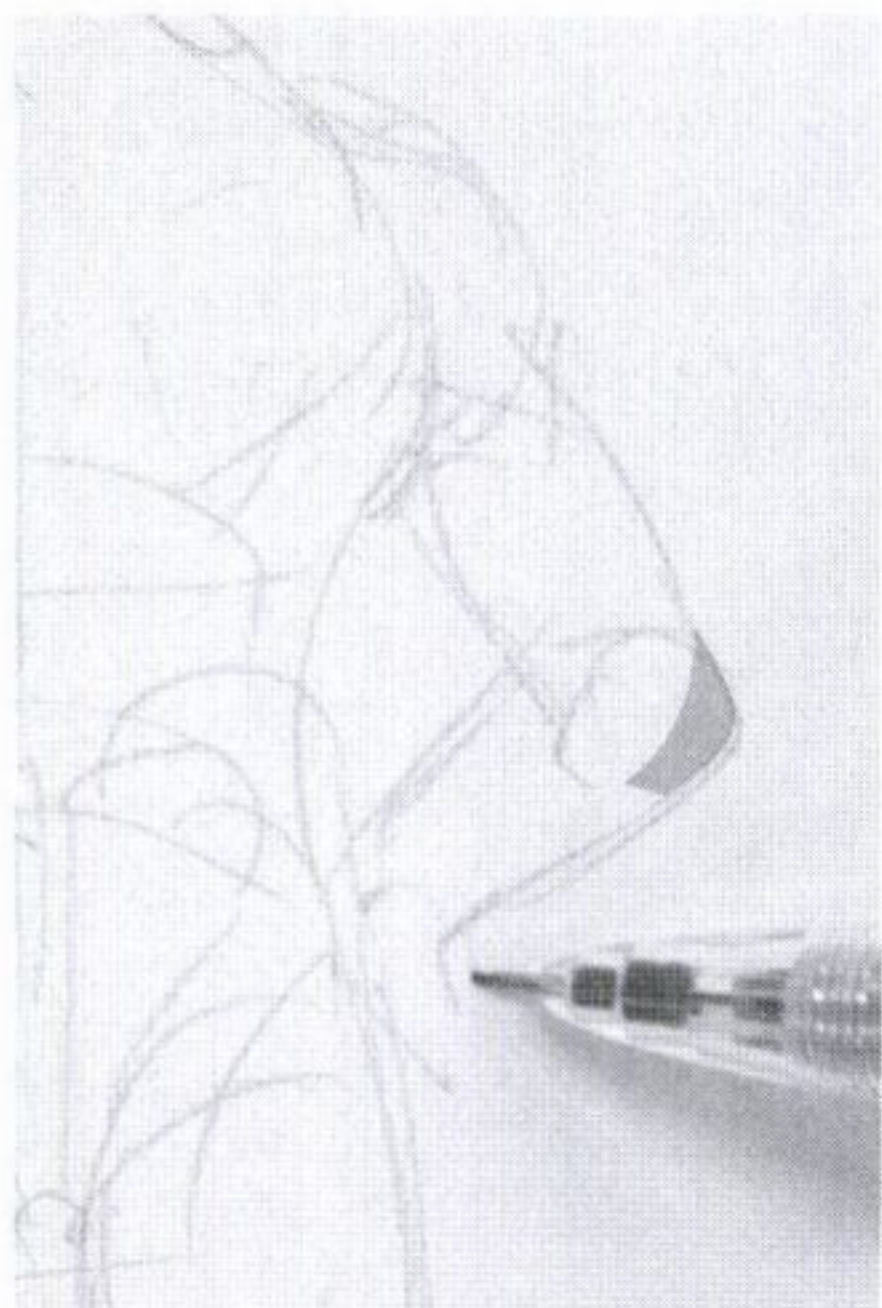
6 아치를 의식하면서 극단적인 변화는 주지 않는다.



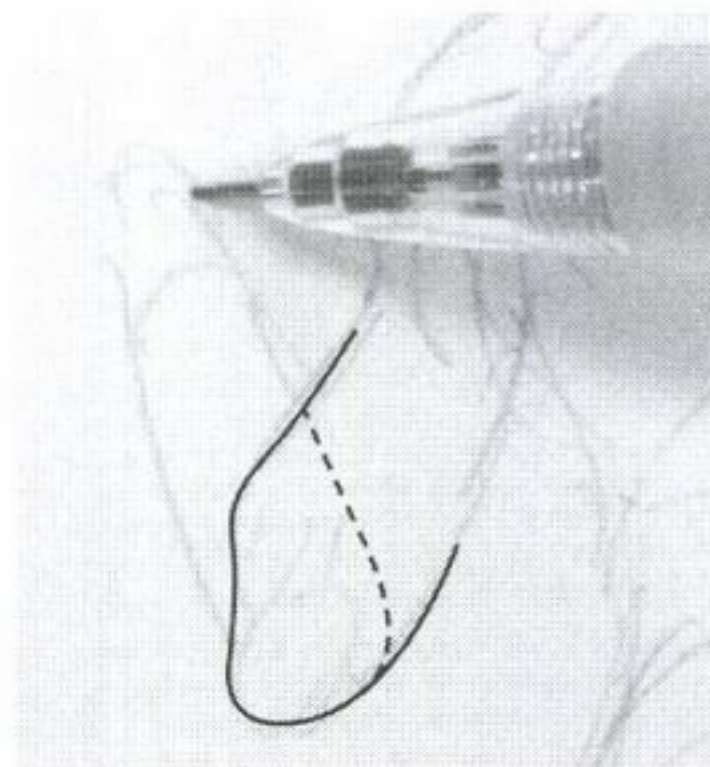
7 아킬레스건에서 발뒤꿈치까지 이어그린다.



8 산등성이 모양으로 잡아준 등에 살짝 파묻는 느낌으로 어깨를 그린다.



9 팔꿈치를 확실하게 보여줘서 아래에서 올려다보는 인상을 준다.



10 관절 부분은 겹치는 곳을 파악한다.



11 발목 관절에 로우 앵글 라인을 넣어준다.

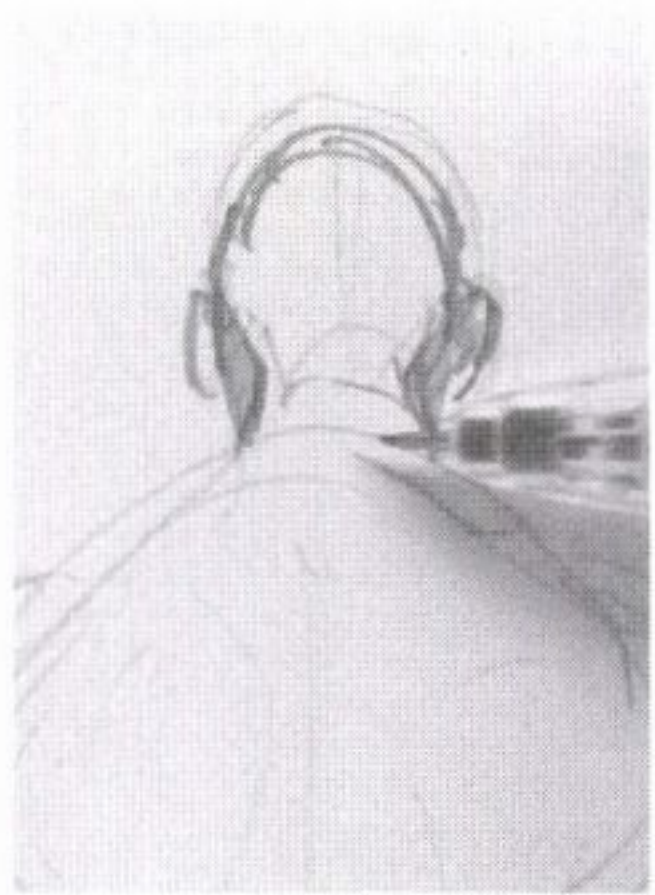


2분만에 밑그림 데생 완성

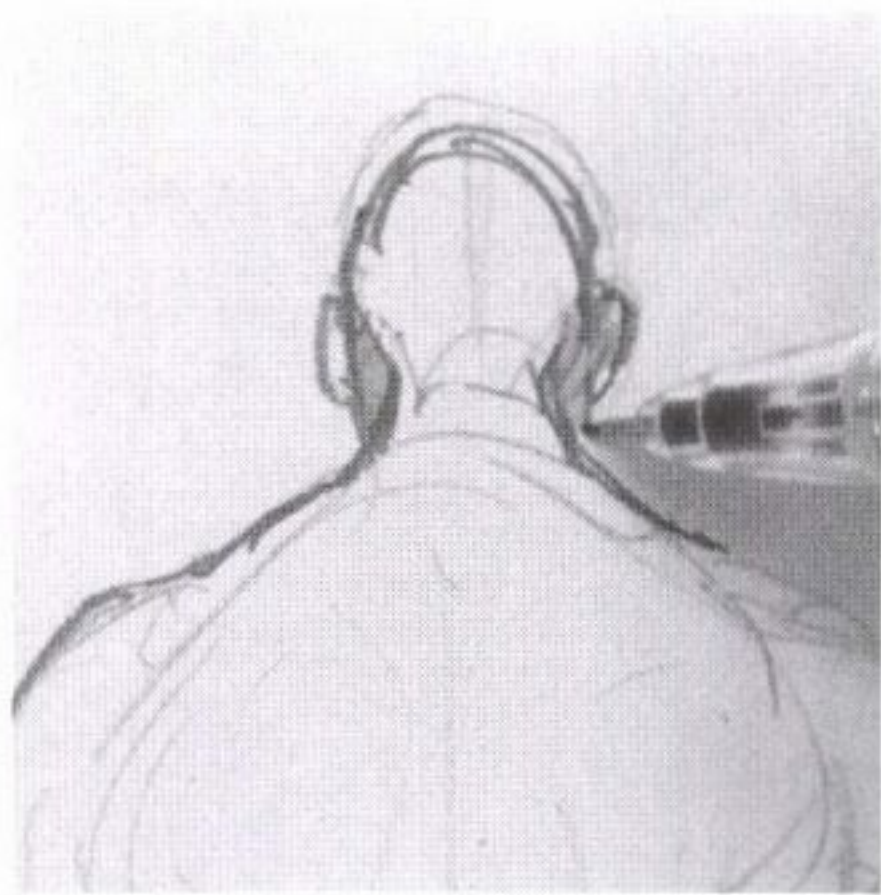
12

주로 관절의 각도를 바꾸어서 로우 앵글을 표현하고 있다. 다음에 마무리 작업에 착수한다.

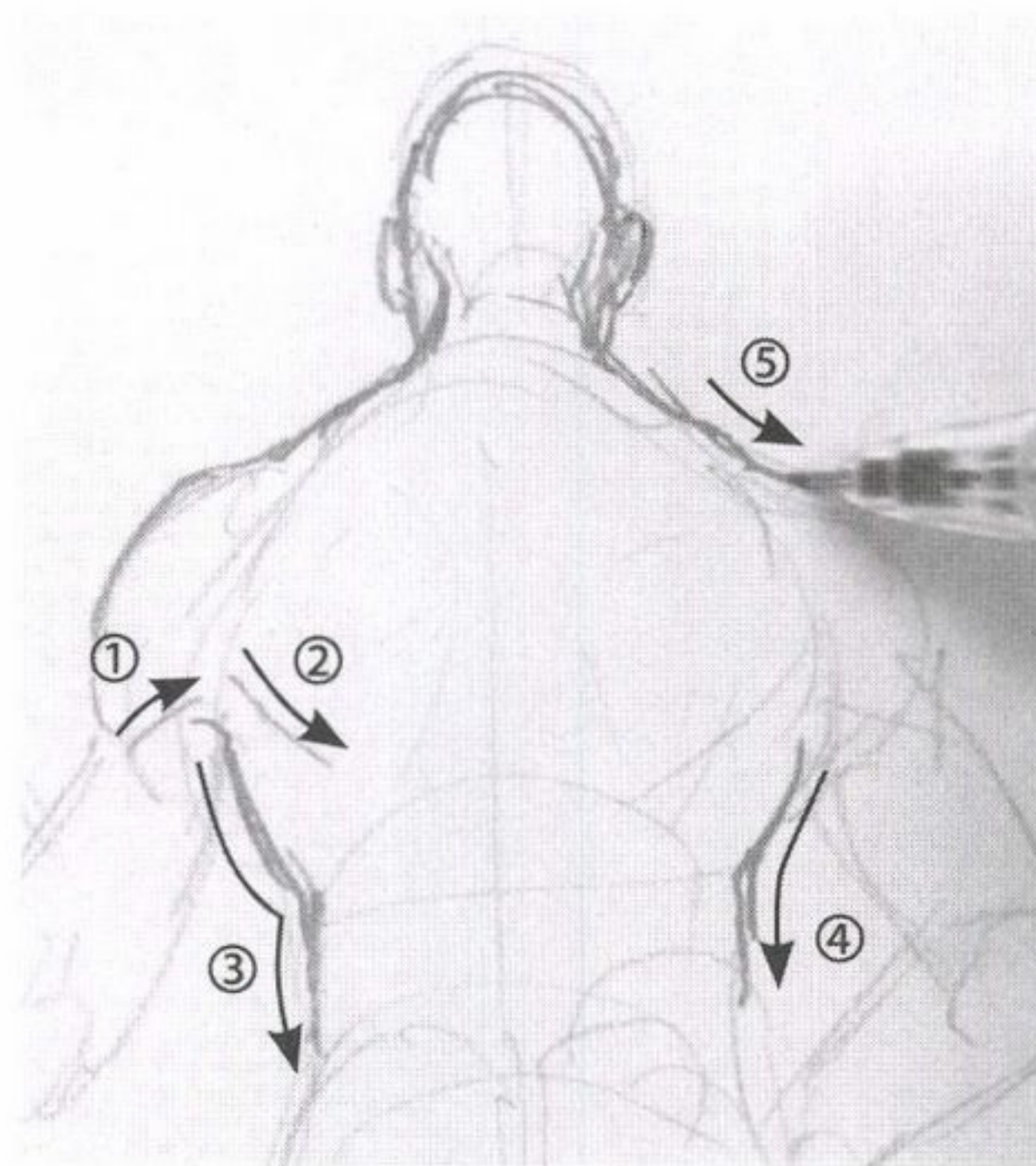
마무리 데생



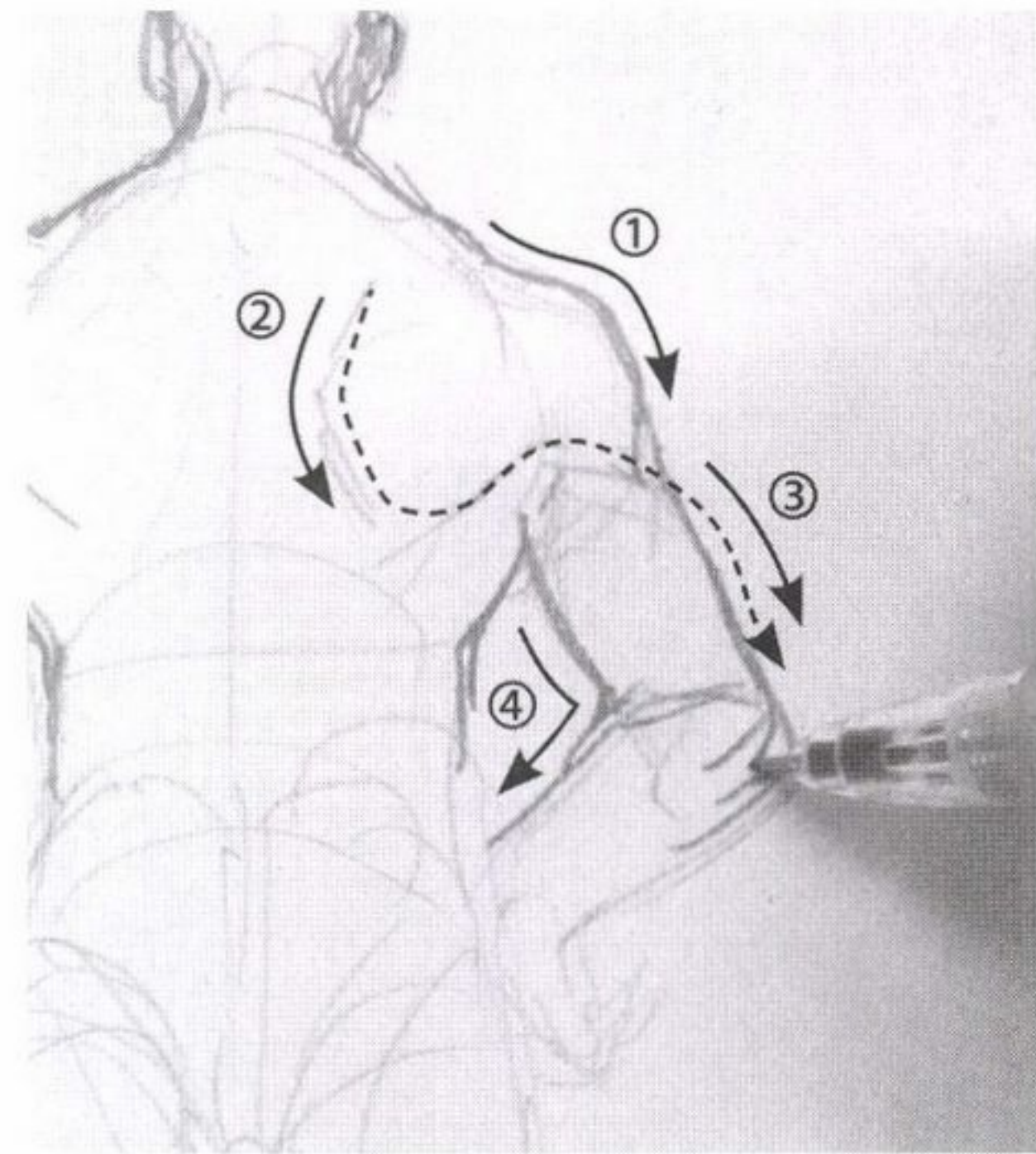
1 산등성으로 그린 등을 완만하게 조정한다.



2 목 안쪽을 통해 얼굴 윤곽을 엿보이게 한다.



3 밸런스를 잡기 쉬운 어깨와 허리 주변의 깔끔한 라인을 먼저 정리한다.



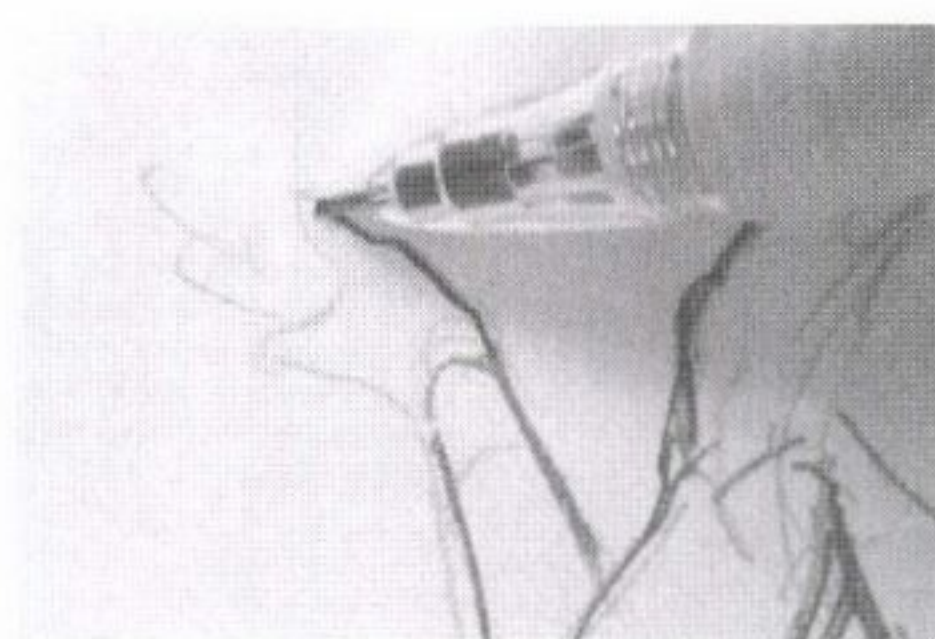
4 드러나는 근육과 뼈를 그려 넣을 때 어수선해지지 않도록 부위는 이어서 그려주도록 한다.

Point

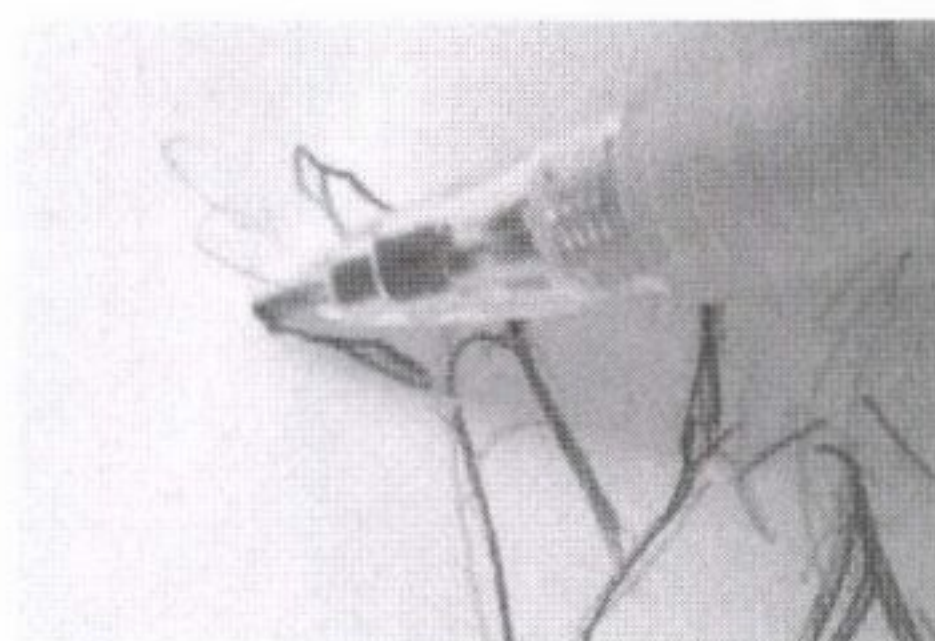
굴곡을 파악해서 질감과 표정을 부여한다



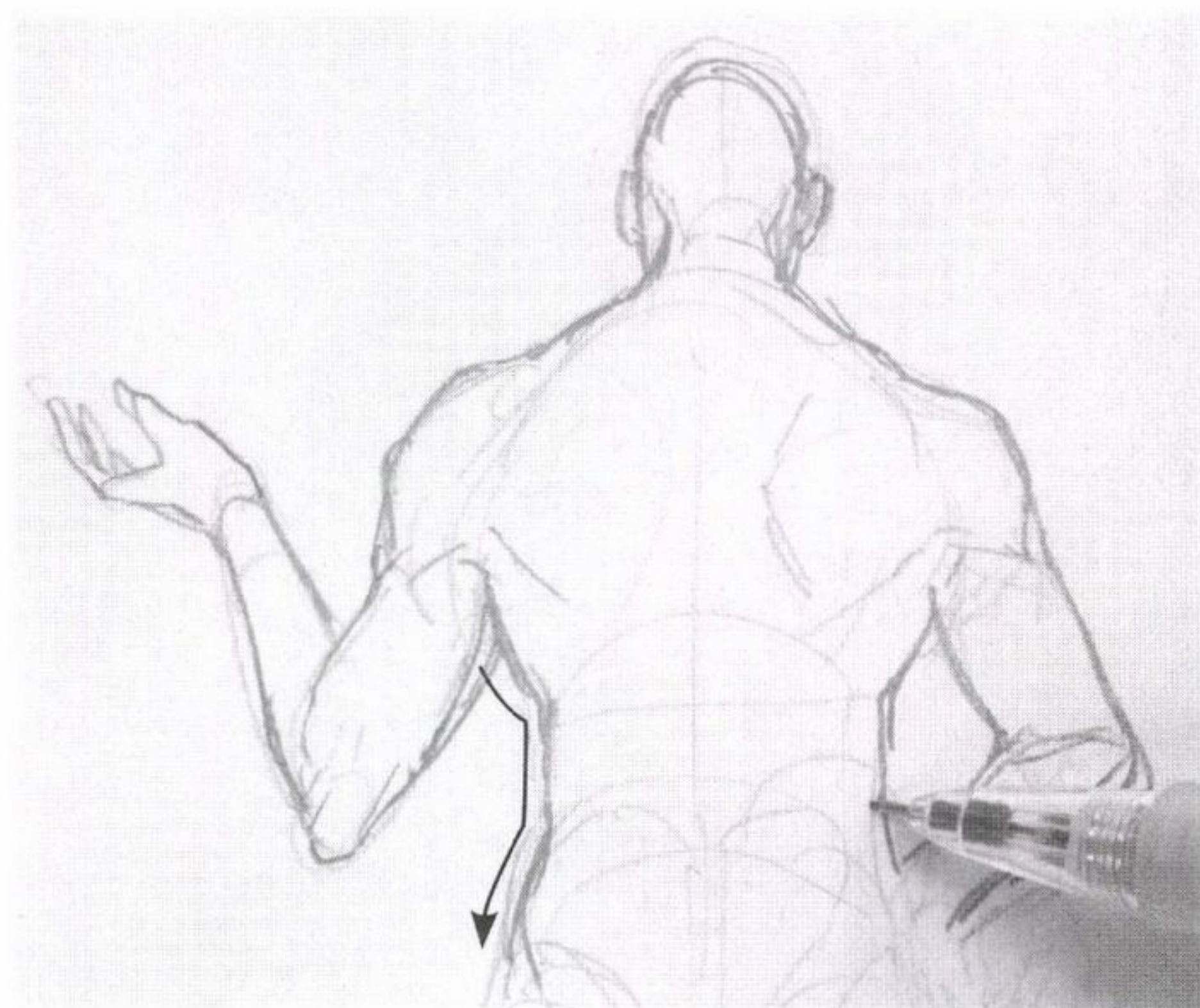
5 ②의 둥그스름함과 팔꿈치 돌출 ③의 샤프한 선 등을 능숙하게 조합하여 팔의 질감을 드러낸다.



6 뼈가 드러나는 관절을 돌출 시켜서 라인을 굵는다.



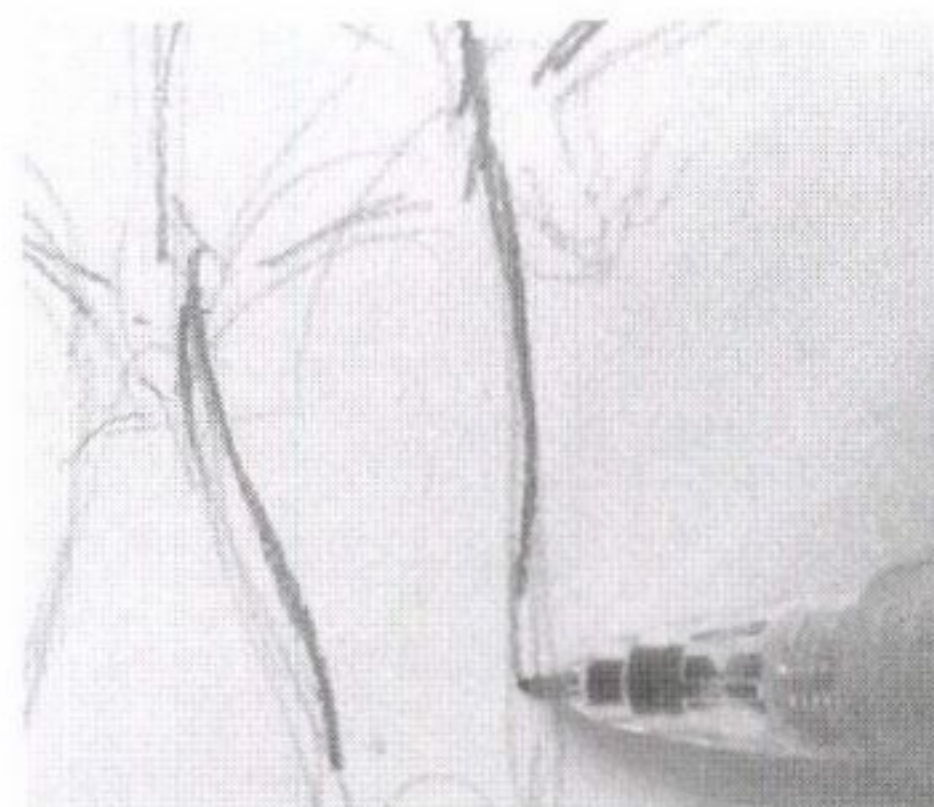
7 손등이 약간 보일 정도로 각도를 준다.



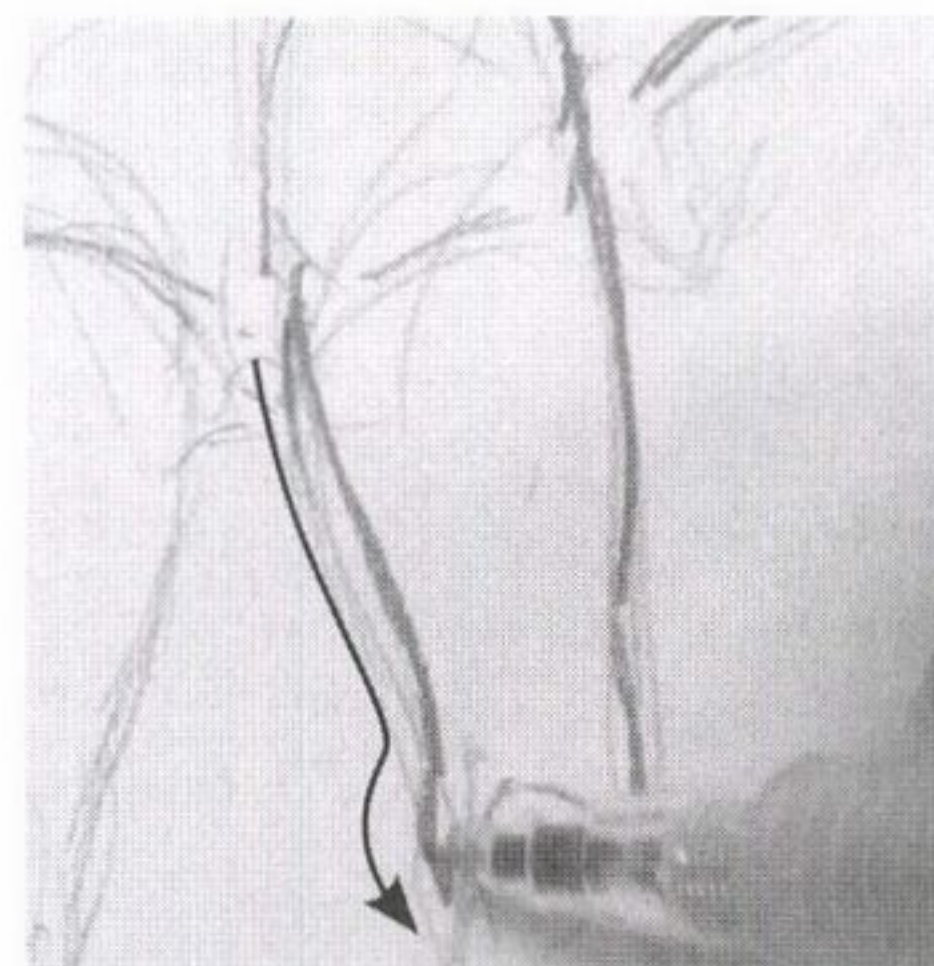
8 엉덩이 주변의 부풀음을 그리기 시작한다.



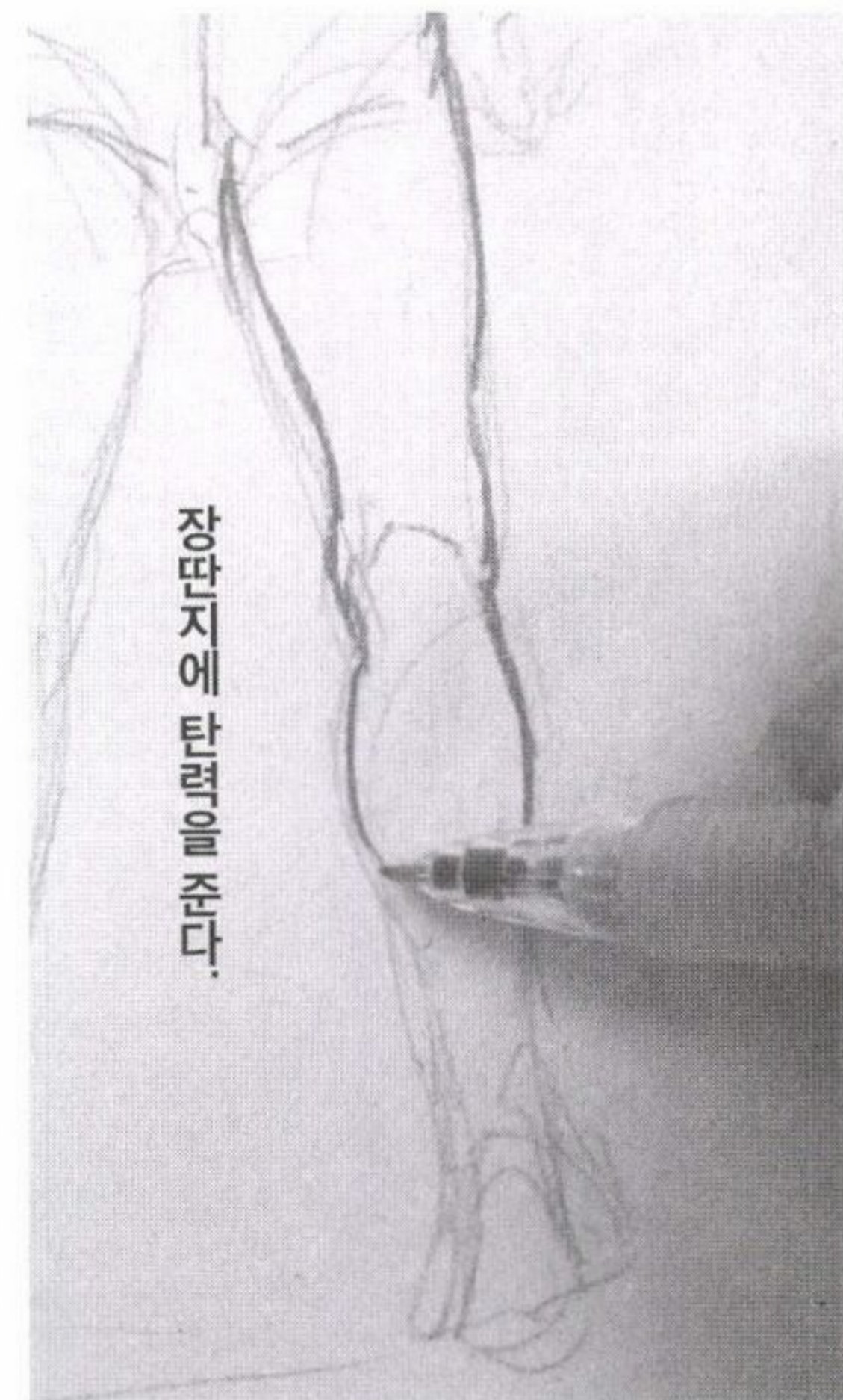
9 엉덩이 살은 부풀릴 때에 옆으로 불거져 나오지 않도록 주의 한다.



10 오른쪽 허벅지 라인에 강약을 준다.

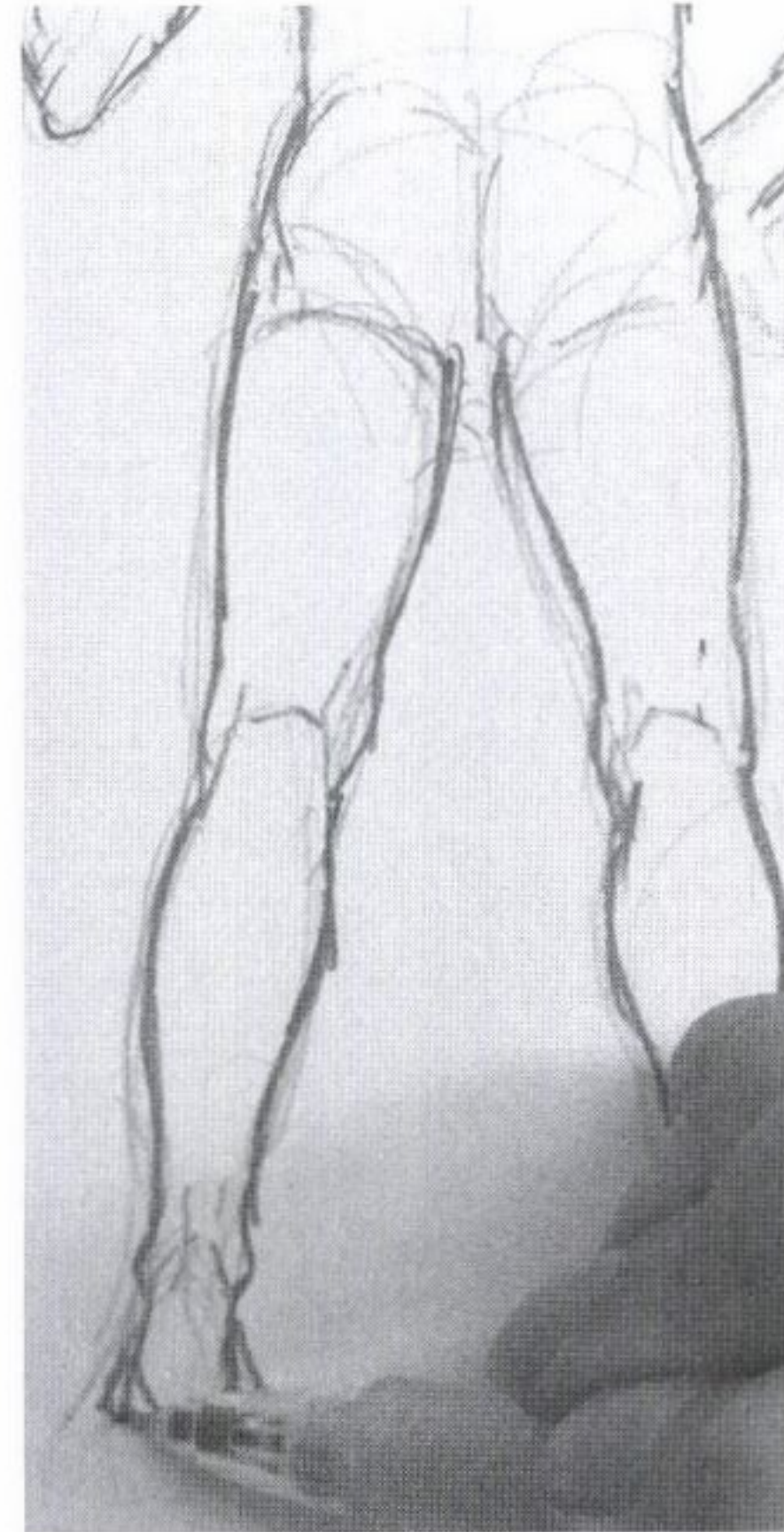
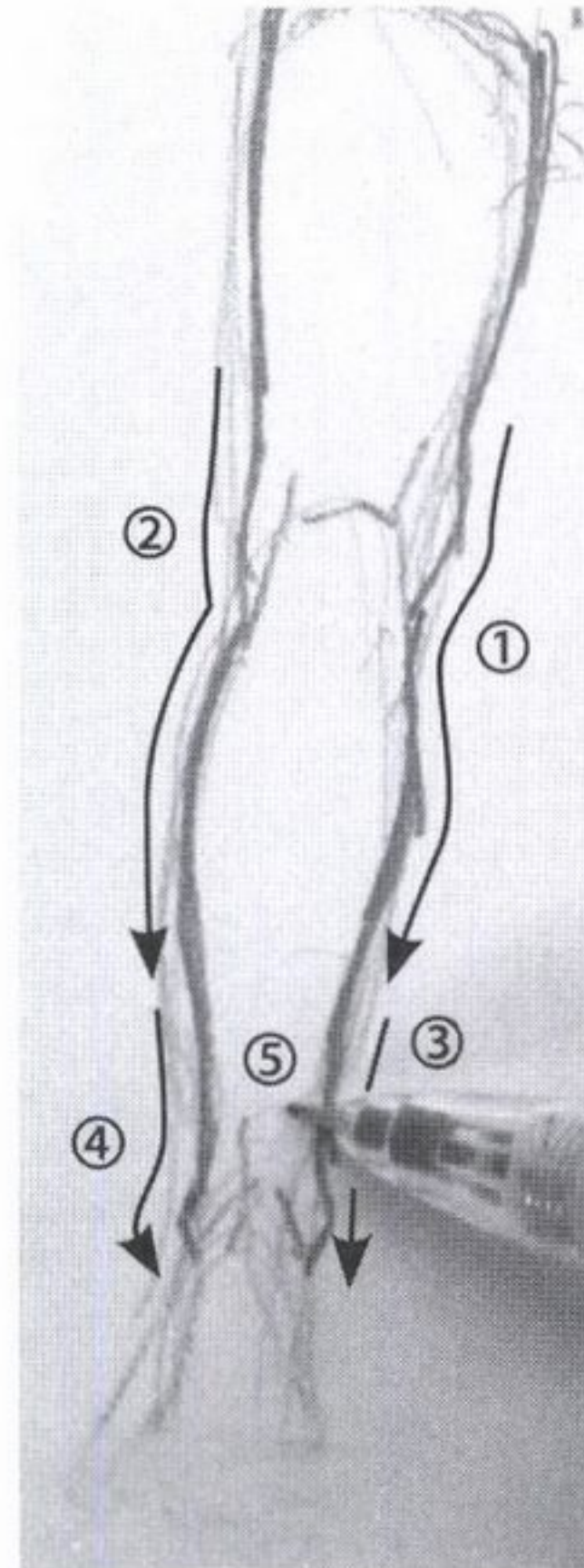
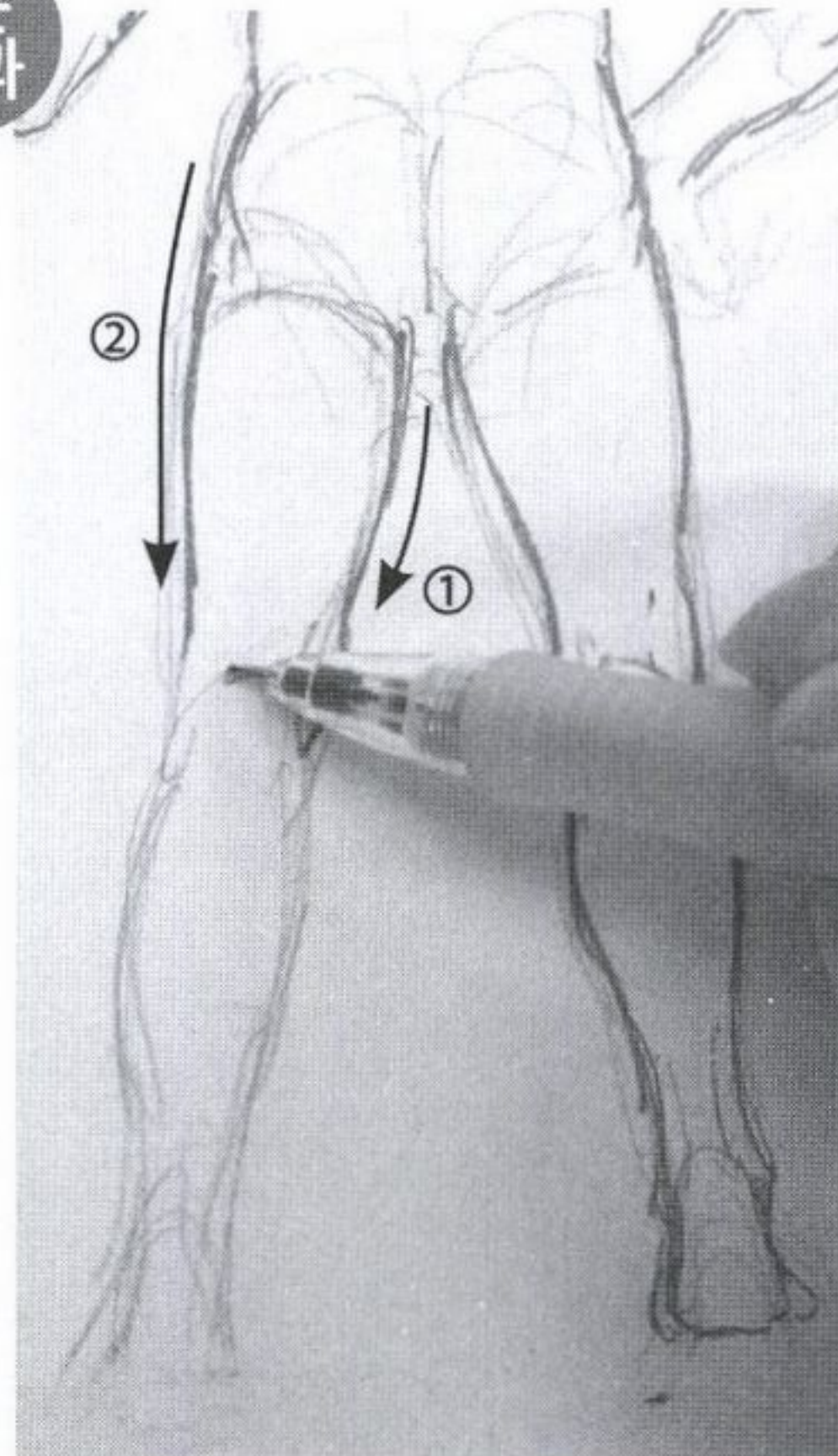
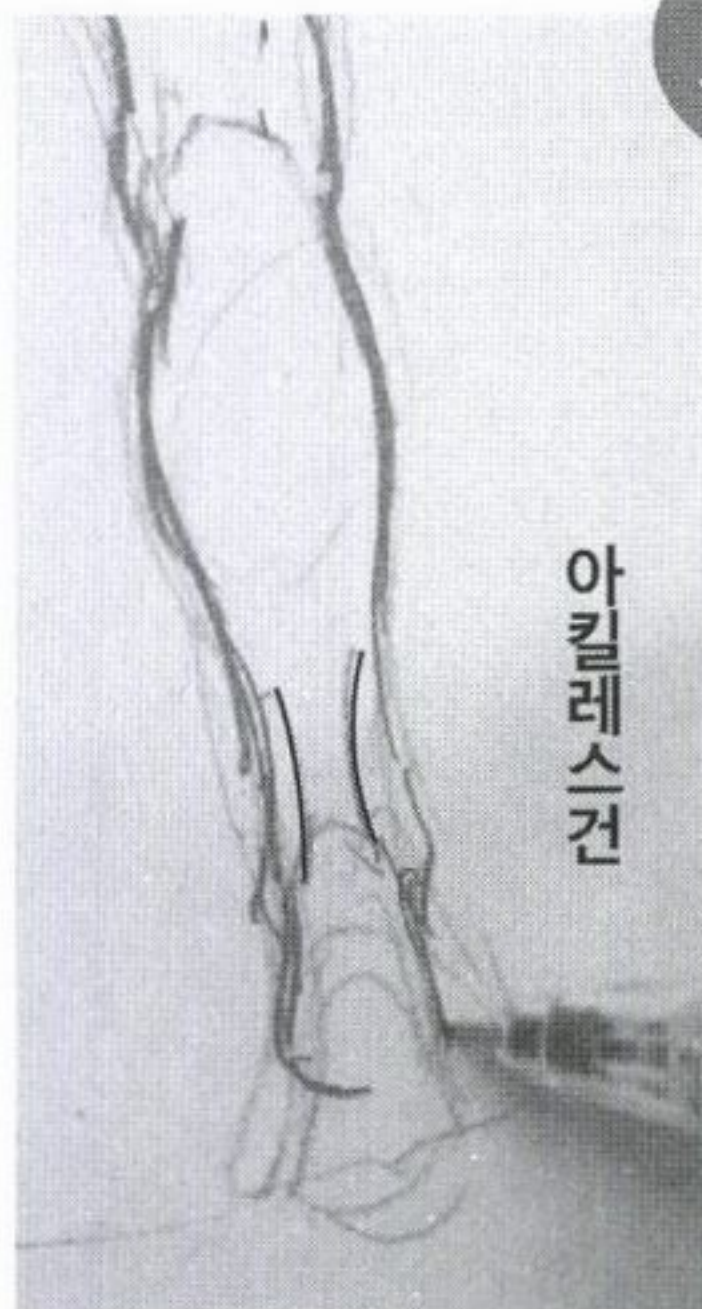
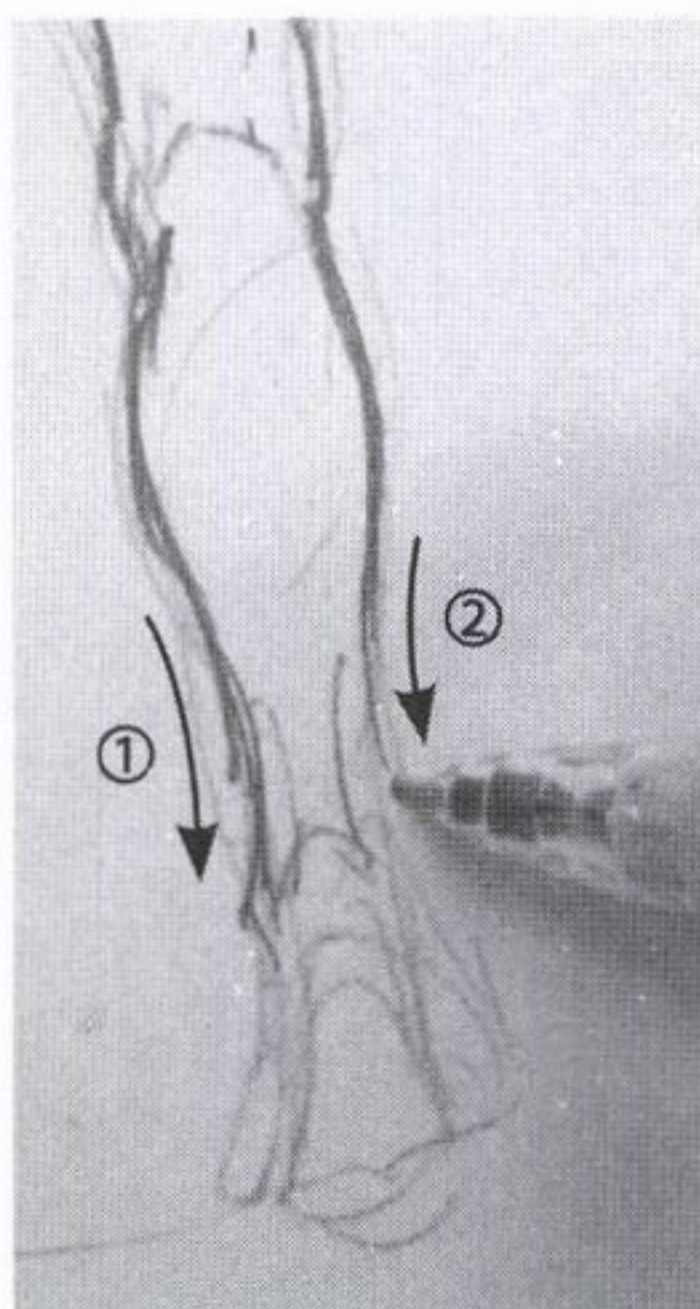


11 살이 두터운 부분, 피부가 얇은 부분을 구분하여 그린다. 무릎 뒤의 아웃 라인은 뼈가 앙상한 느낌을 살린다.

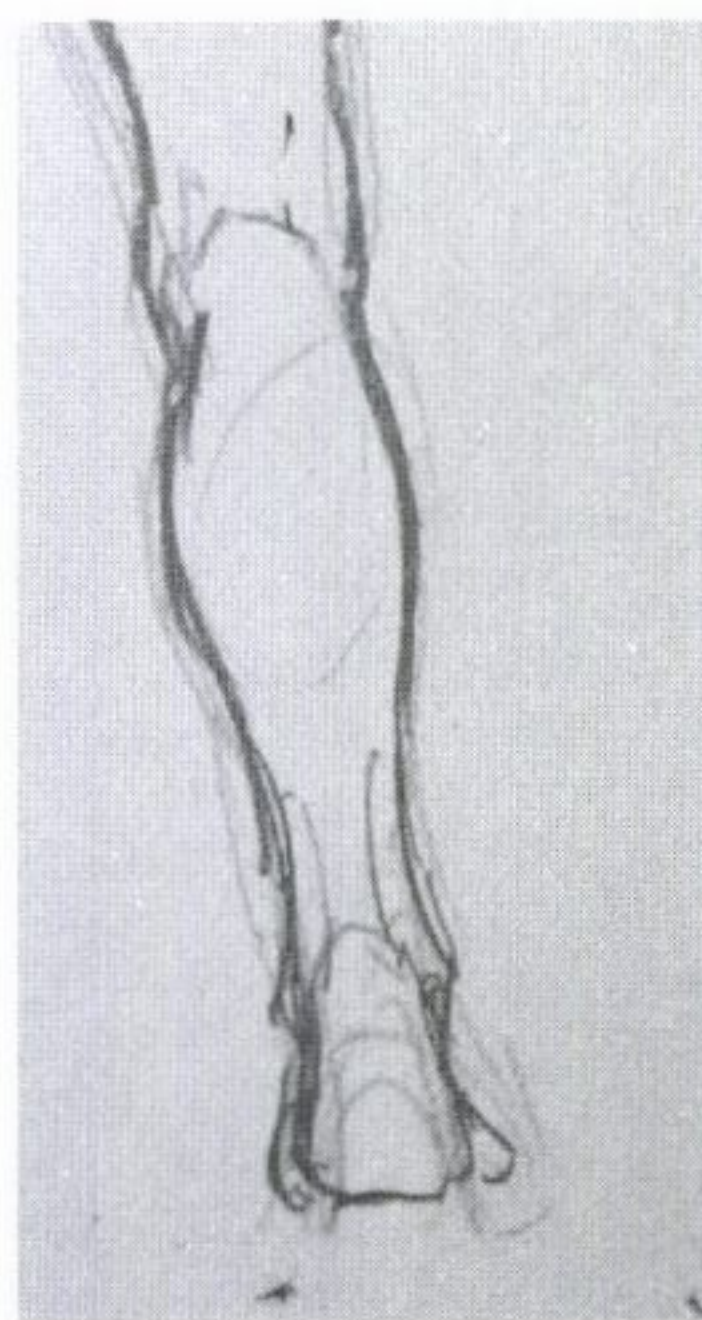
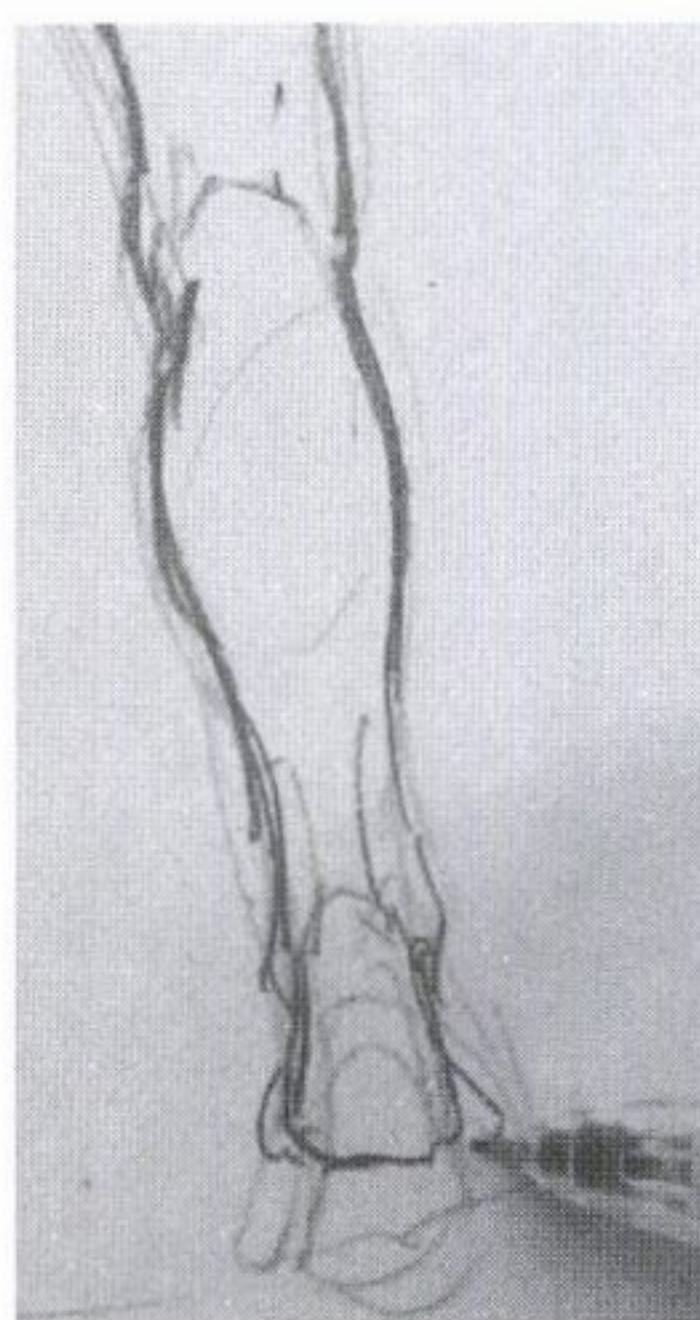


12 같은 장딴지라 하여도 「앉아 있는 자세」와 「서 있는 자세」는 경도가 다르다. 그때마다 「이 자세에서는 어떤 근육을 사용하고 있는가」를 고려하며 그려주면 질감을 구분하여 그리는 것이 가능해진다.

2분
경과



13 단단한 아킬레스건이 눈에 띄도록 발목을 좁혀준다.

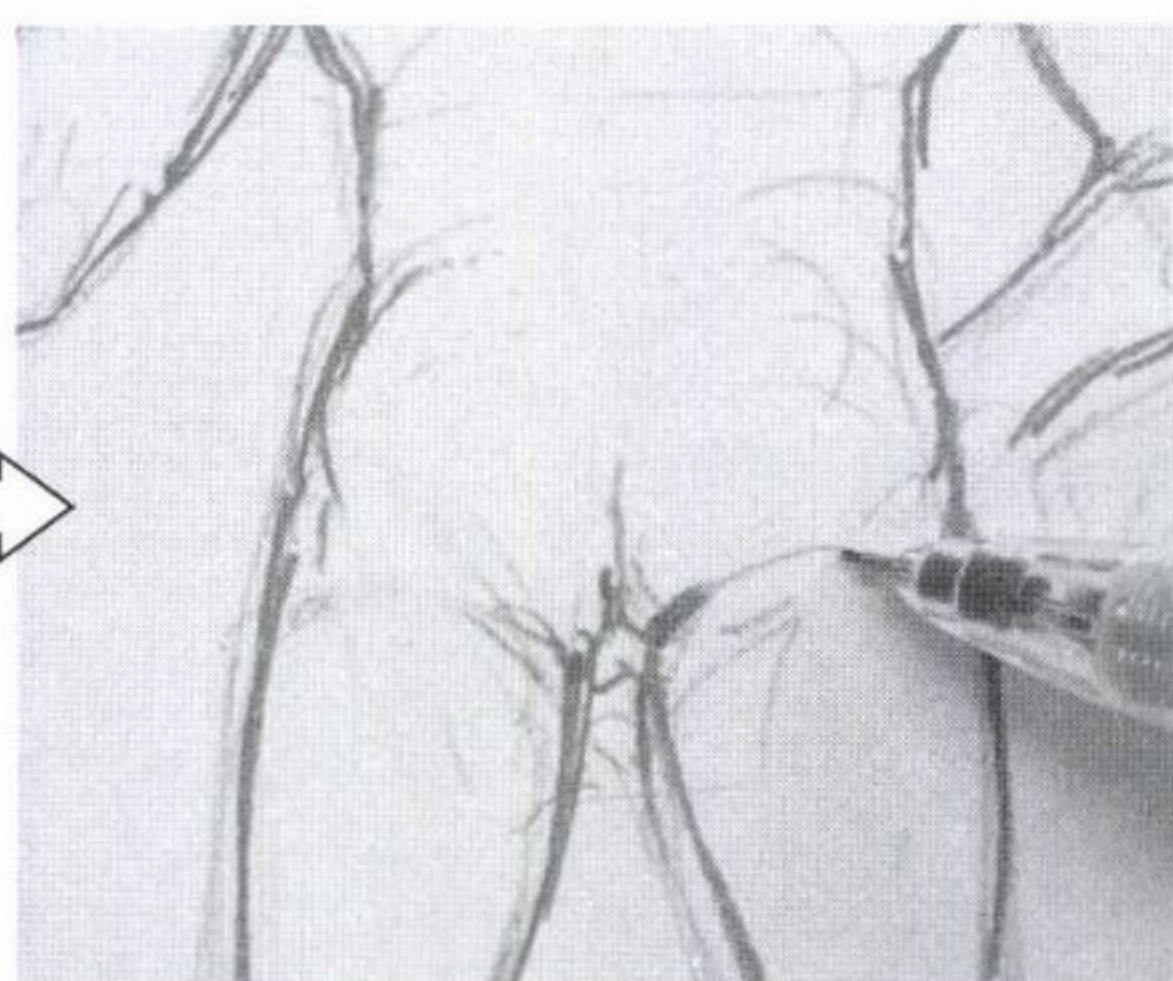
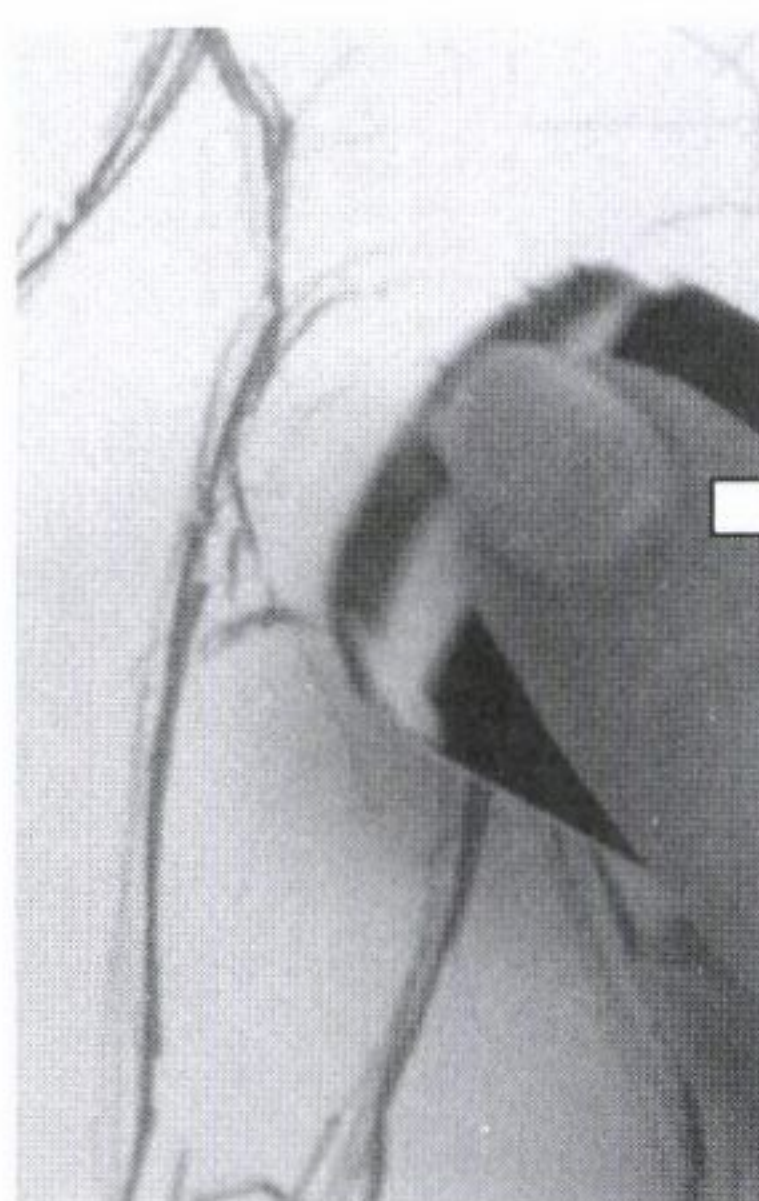


15 왼쪽 다리도 마찬가지로 살짝 부풀려서 무릎에 걸치게 하여 자잘한 질감을 표현한다.

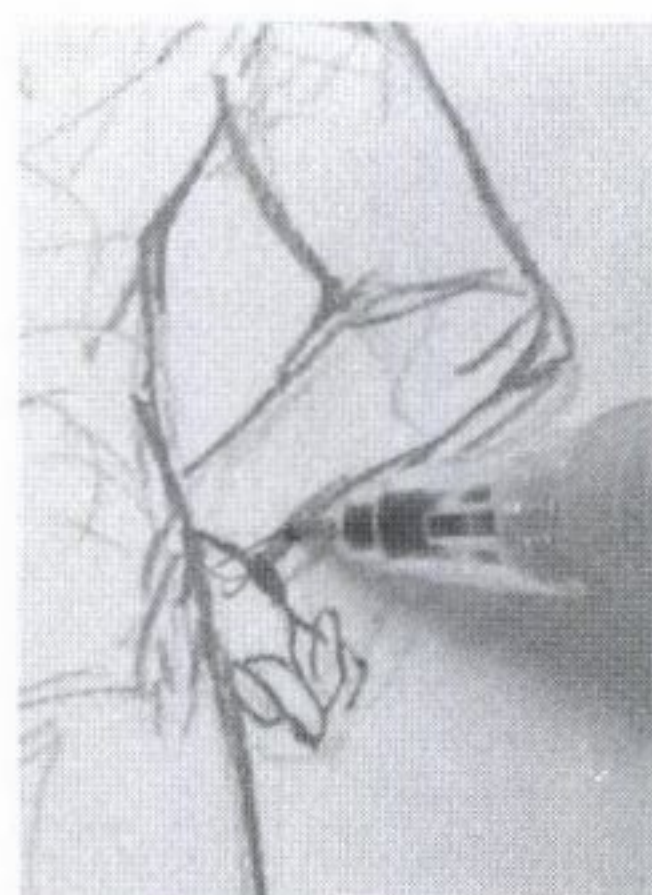
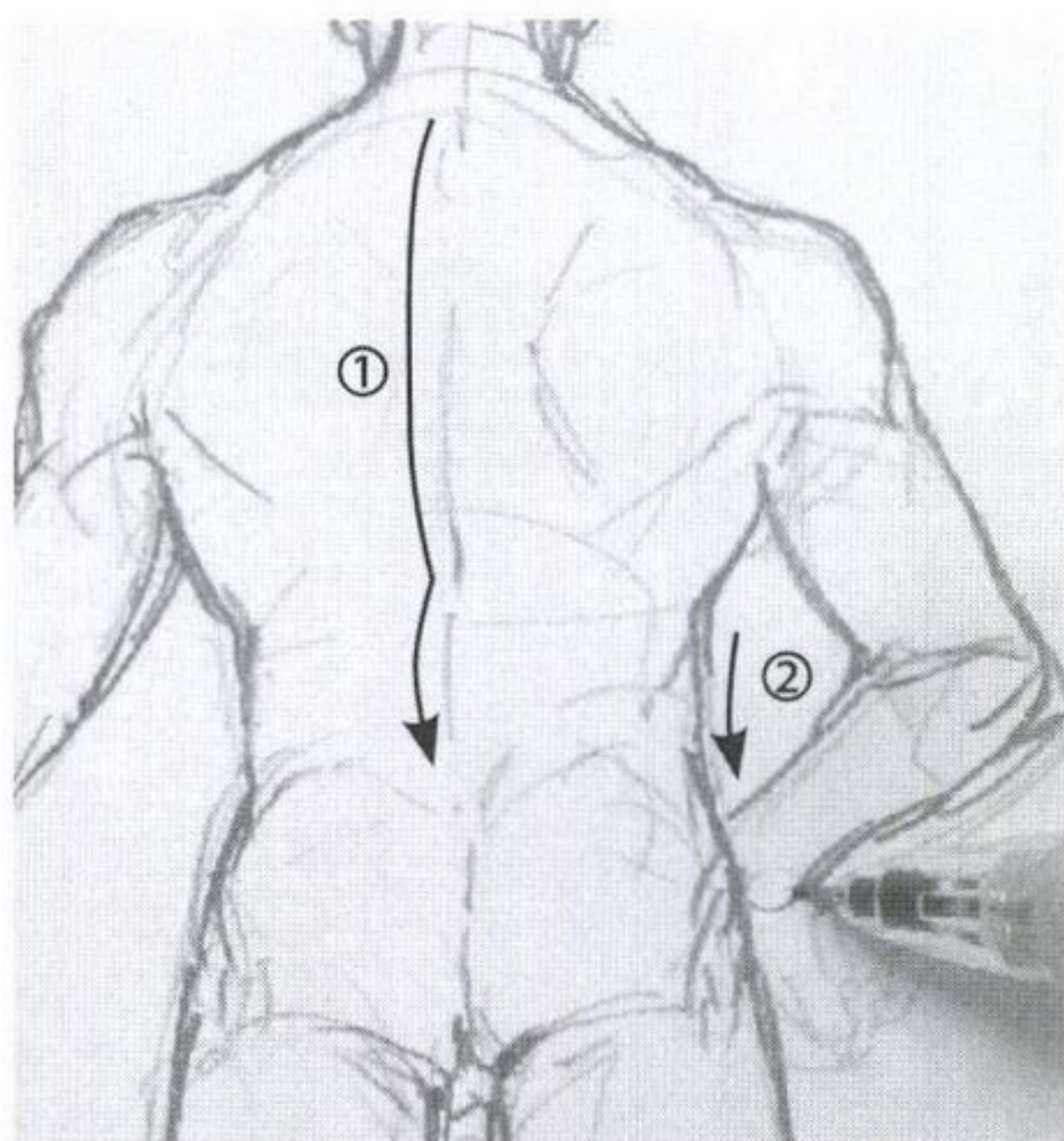
16 안쪽과 바깥쪽 굴곡을 약간 바꾼다. 바깥쪽은 비교적 매끈하게 안쪽은 움푹움푹하게 그린다.

17 왼발도 정면의 불거져 나오는 부분을 잡아준다.

14 발뒤꿈치에서 살짝 보이는 정도로 발 정면이 불거져 나오게 한다.



18 엉덩이를 수정. 다리의 뿌리는 눈에 띄는 관절이므로 차분하게 시행착오를 거치며 다듬는다.



20 허리의 두께에 반 정도 가려지게 하여 오른손을 그린다.

19 ①의 등에 있는 선도 탄력을 줘서 단순한 직선이 되지 않도록 주의한다.

마무리 데생(원래 치수)

3분만에
완성



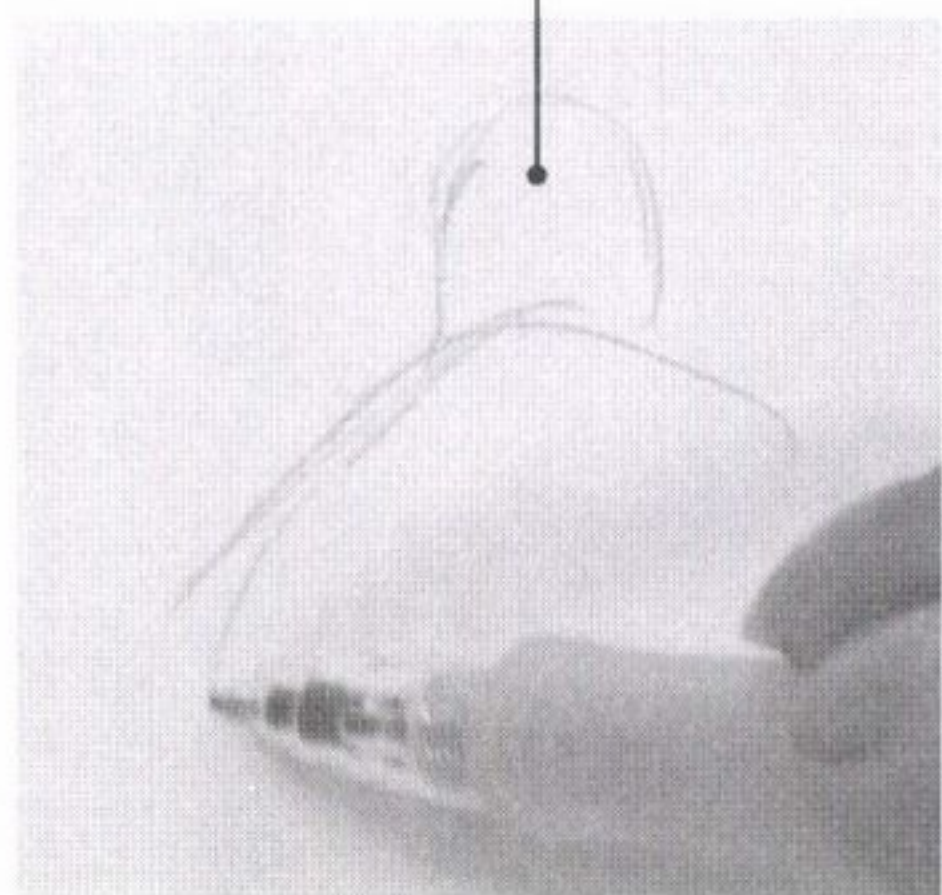
21 대부분의 관절은 앞에서 봤을 때와 마찬가지로 아치 형태로 그린다. 엉덩이 같이 특수하게 돌출되는 부위는 형태를 염두에 두면서 꼼꼼하게 마무리 한다.

더욱 로우 앵글로 그려보자.



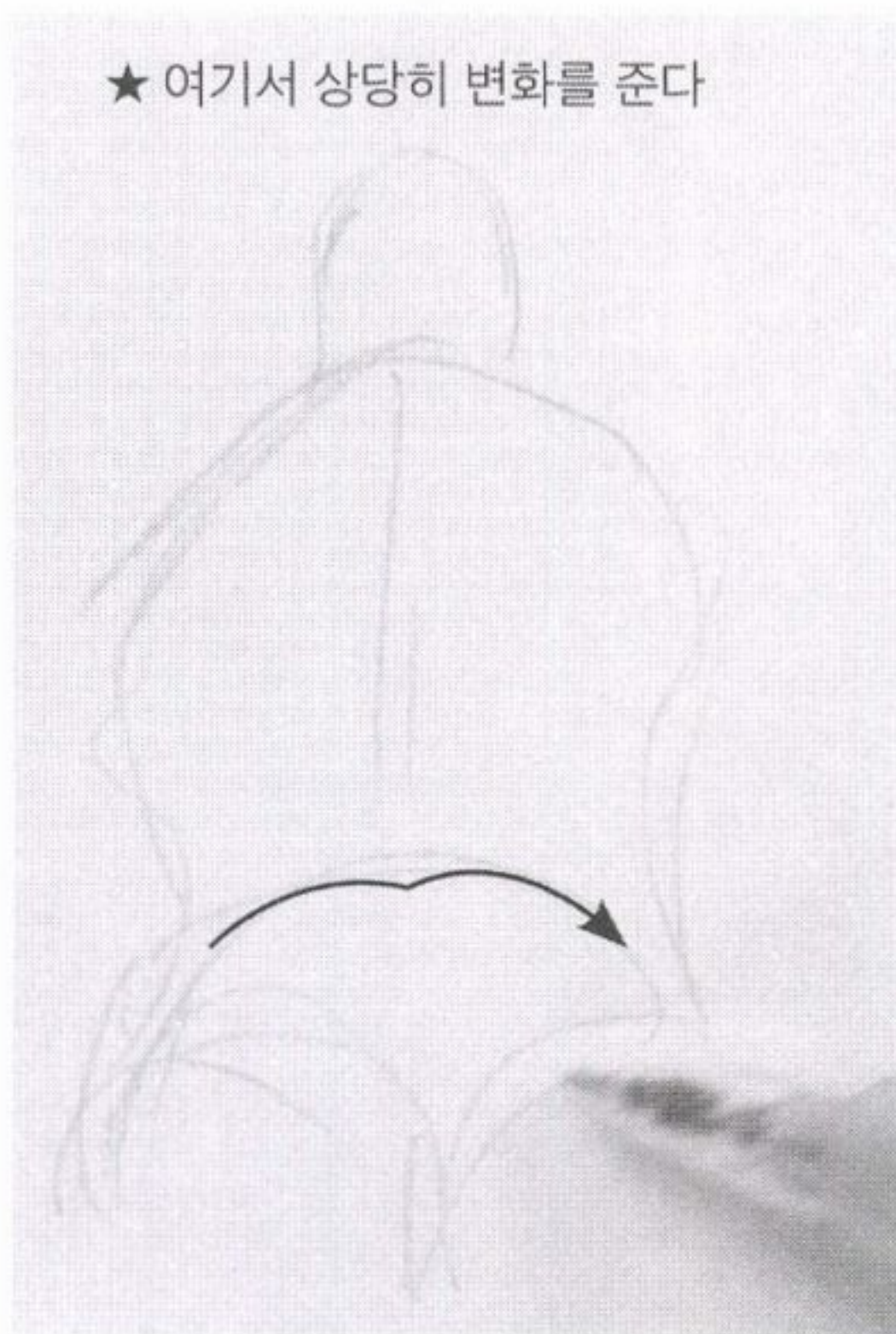
밑그림 데생

42p의 로우 앵글 보다 머리를 좀 더 작게 하여 등에 가려지는 사이즈로 한다.



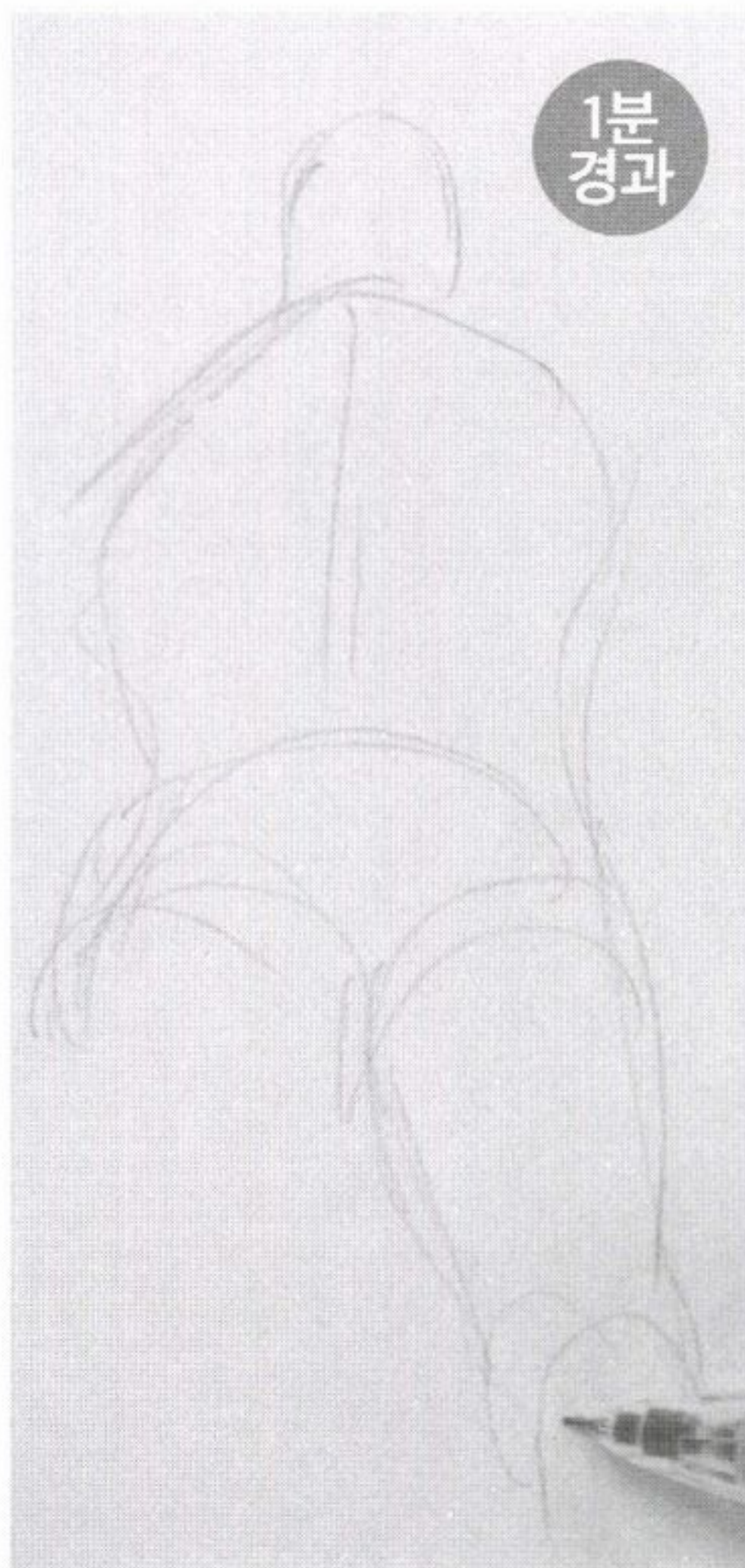
1 등을 동그란 산등성으로 삼아 머리 위치를 정한다.

★ 여기서 상당히 변화를 준다



2 동체를 짧게 하여 엉덩이의 존재감을 크게 한다.

1분 경과



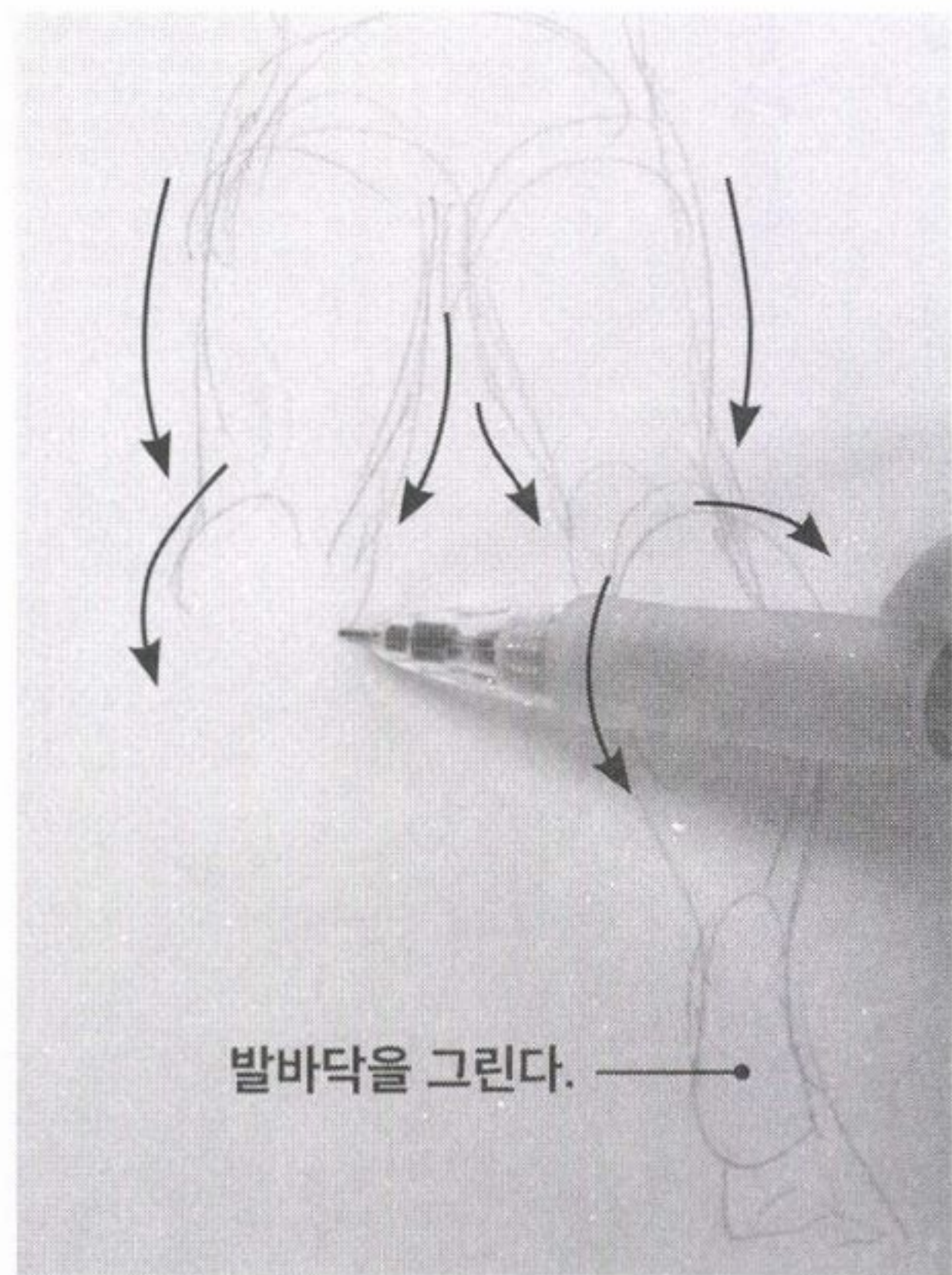
3 다리에 볼륨감을 준다.

Point

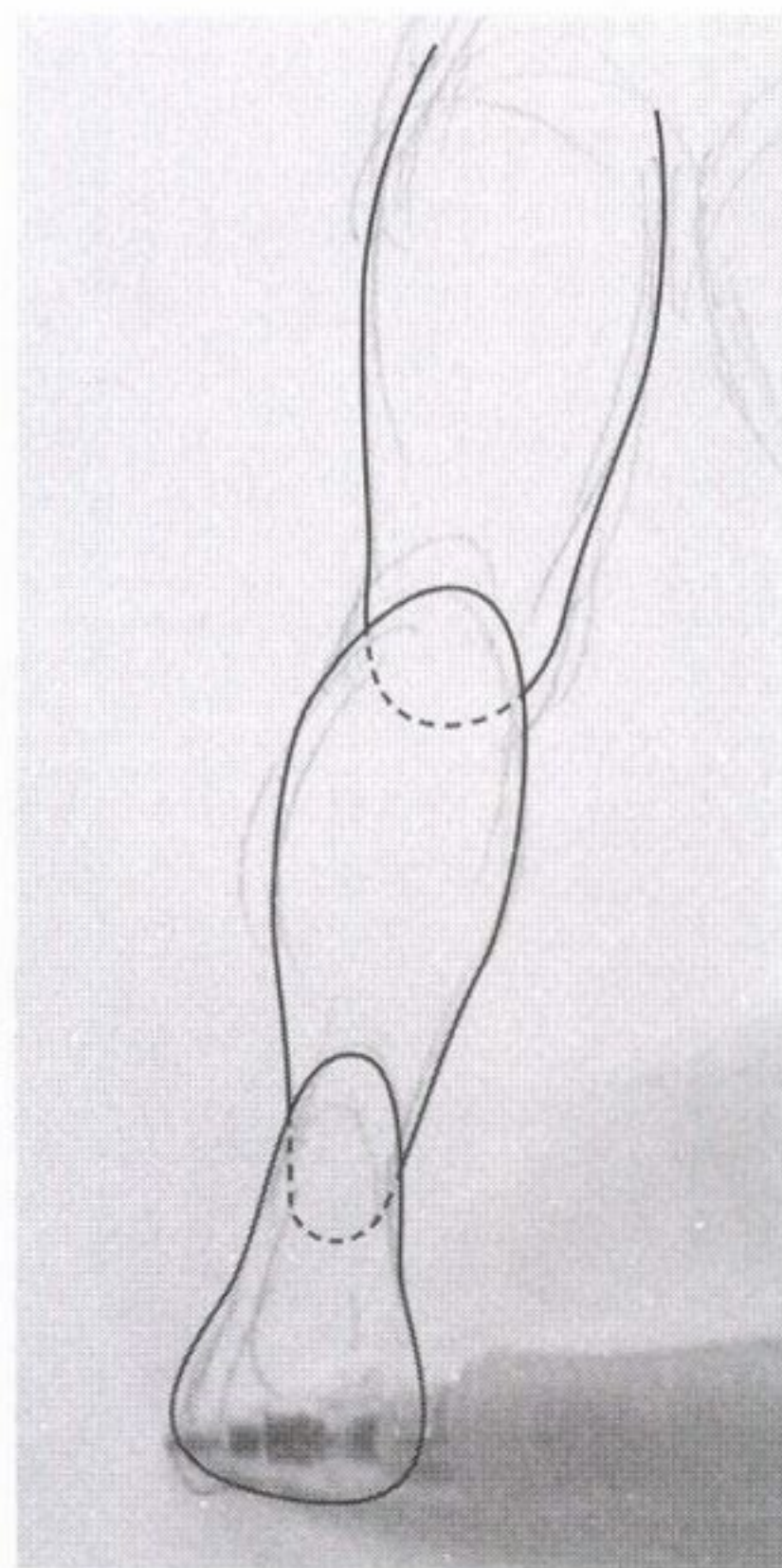
덩어리가 연속적으로 겹쳐지는 것을 의식한다.

동체는 짧게 하고 엉덩이부터 다리에 걸쳐 대담하게 형태를 잡아나간다.

4 다리는 신체 부위 중에서 가장 길고 쪽 뻗어 있다. 로우 앵글로 표현하기 위해서는 궁리가 필요!

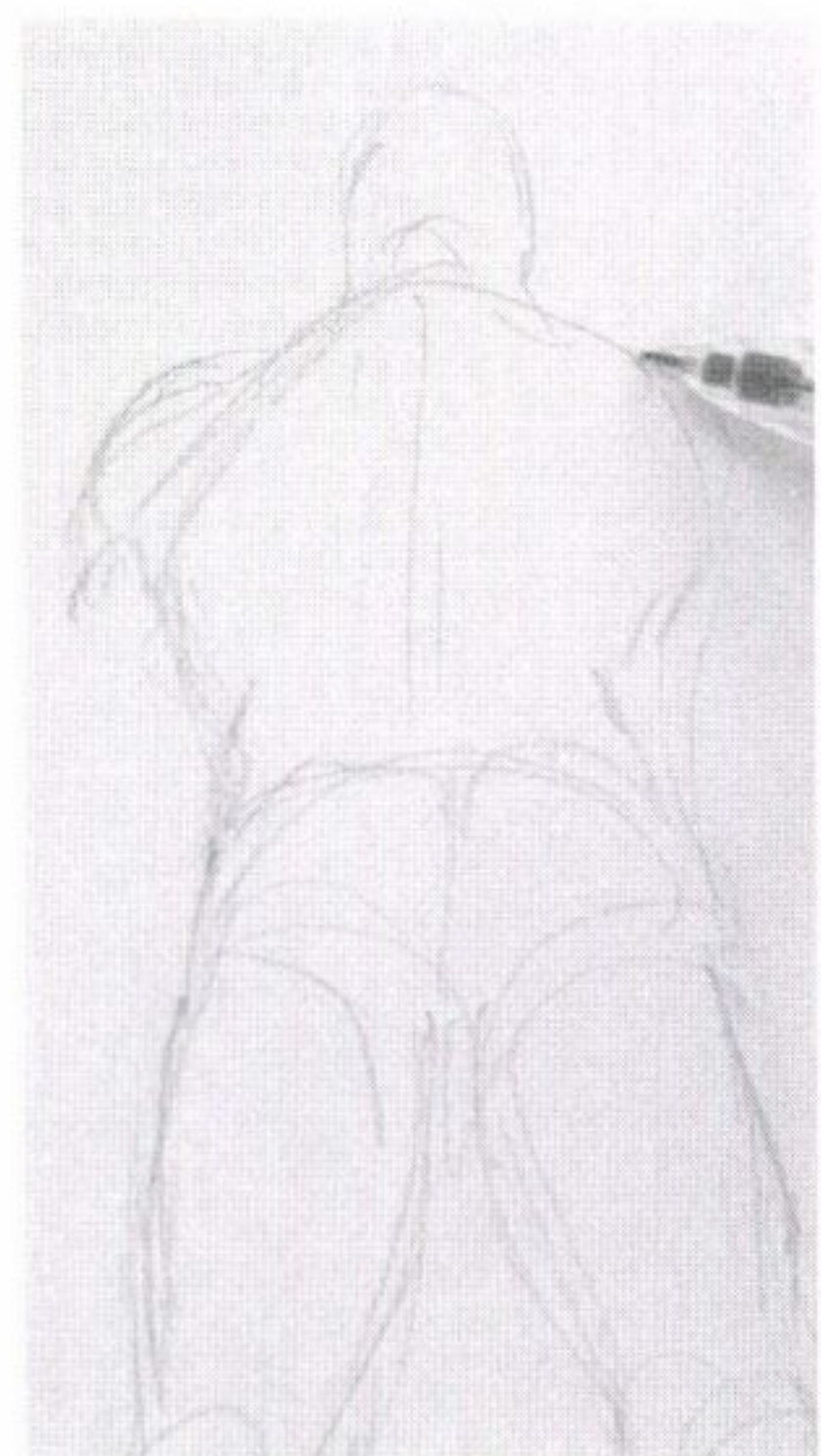
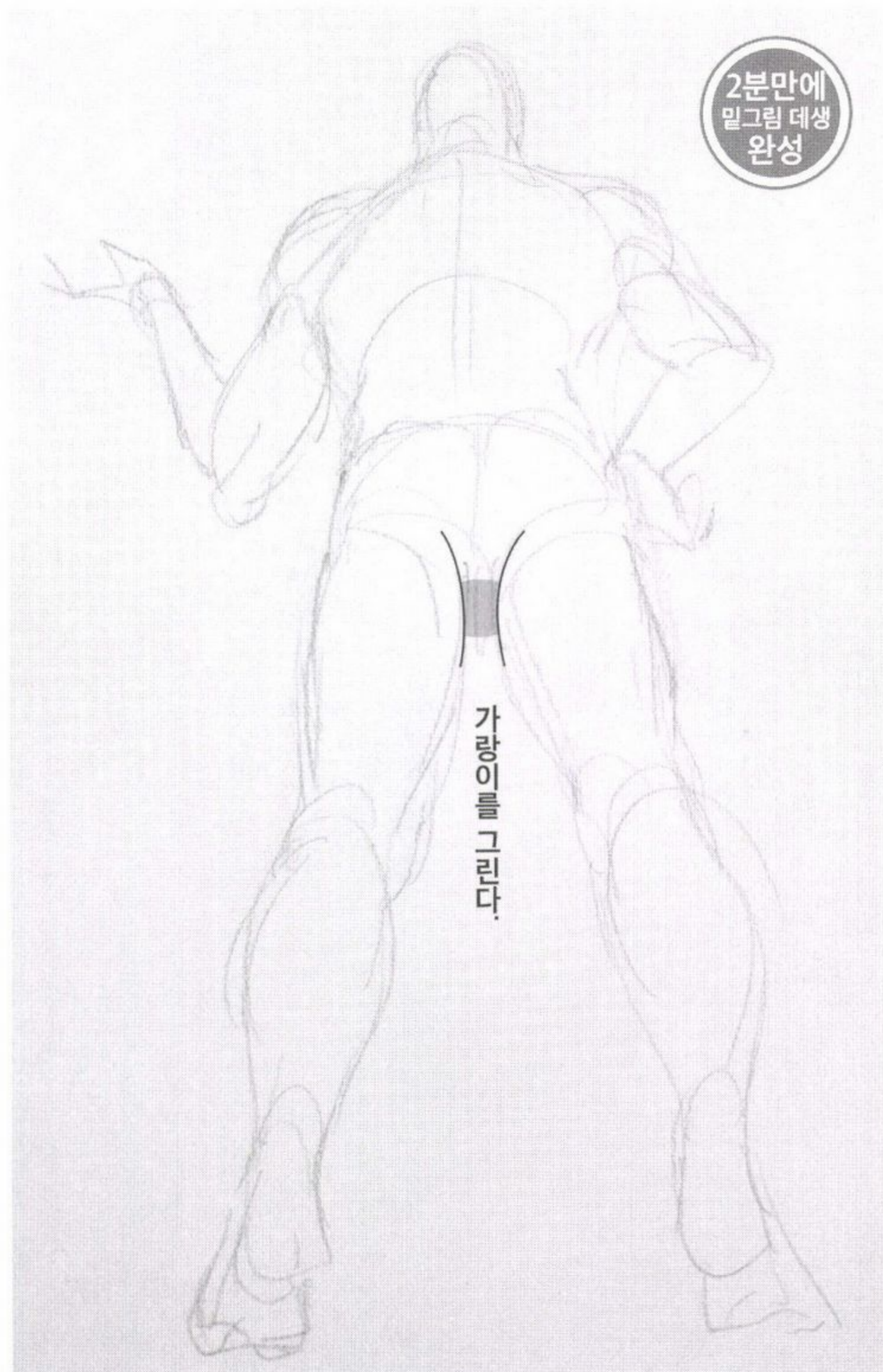


5 과장되게 표현할 때는 굴곡을 과장하게 되므로 막대기 같이 「쪽 뻗은」 느낌은 사라지고 움푹움푹 하게 된다.



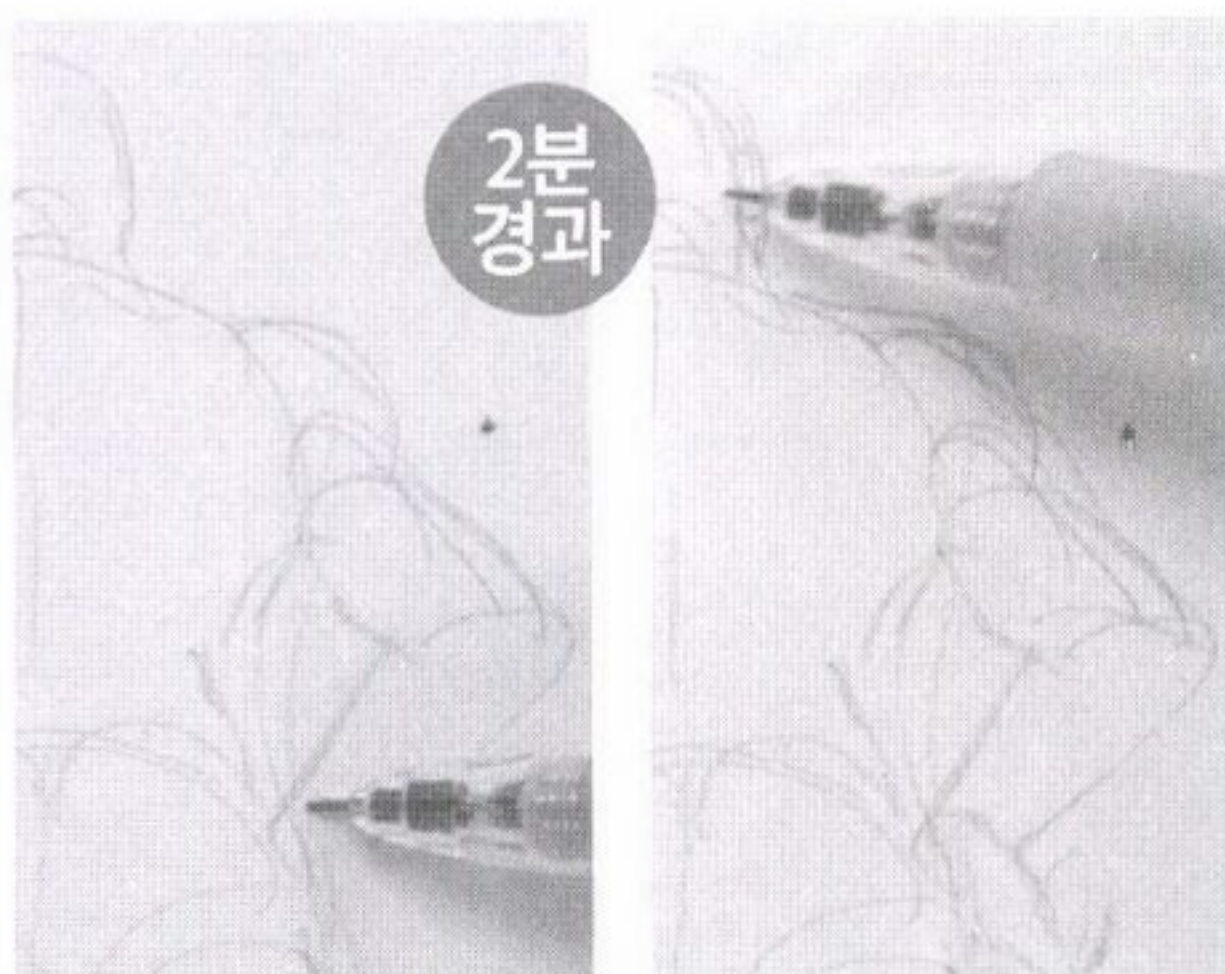
6 눈앞에 있는 발→장딴지→허벅지 순으로 각 부위의 전후 관계를 파악한다.

2분만에 밑그림 데생 완성

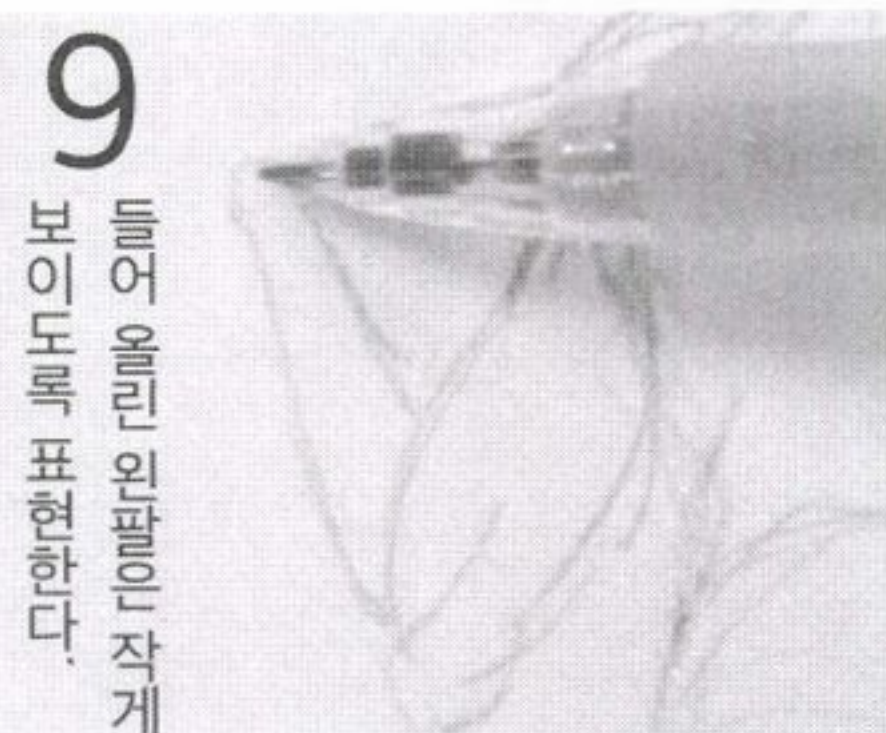


7 어깨를 그린다. 산등성이 같은 등 라인을 따라서 둥그스름하게 한다.

2분 경과



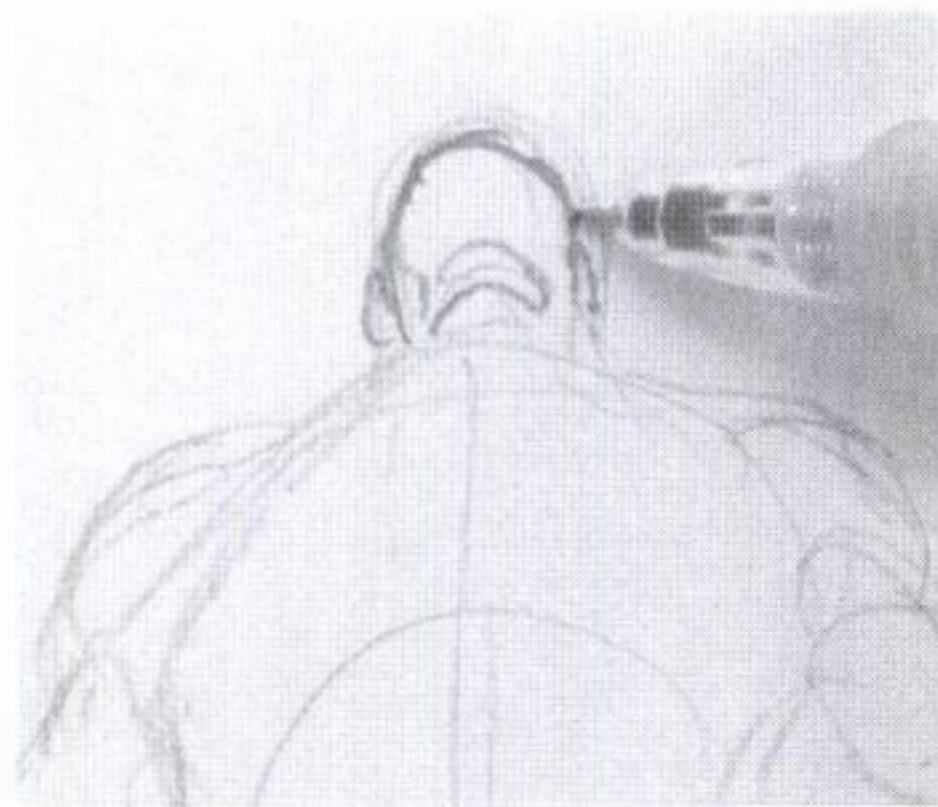
8 허리 위치가 꽤나 높게 보이도록 동체를 그렸기에 필연적으로 손을 대는 위치도 높아진다.



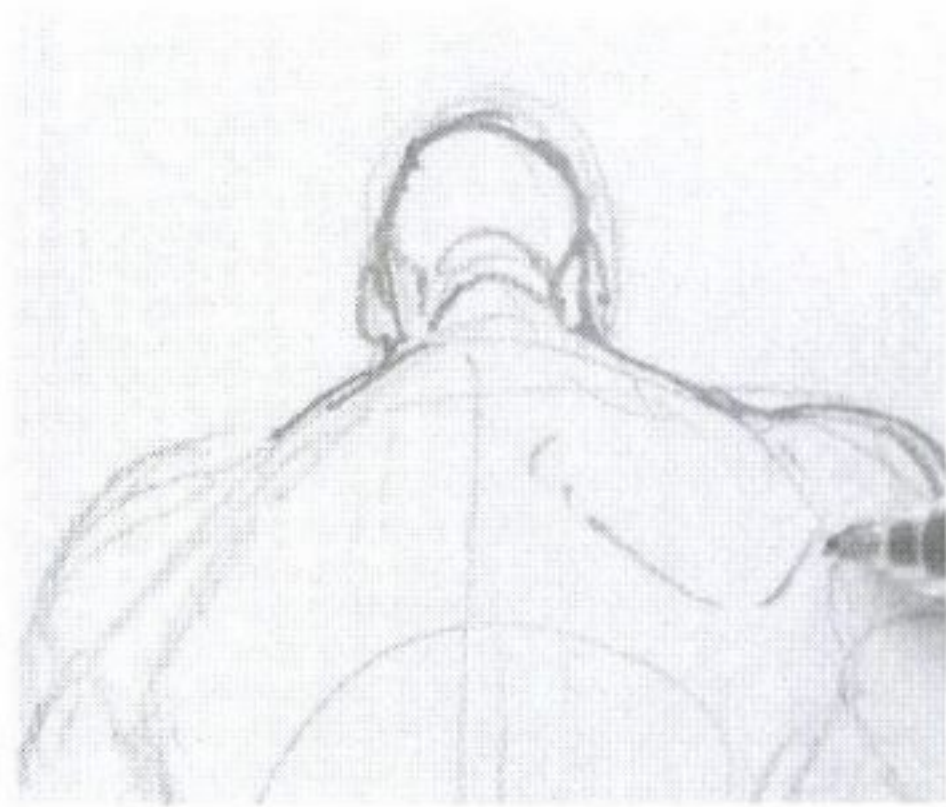
9 들어올린 왼팔은 작게 보이도록 표현한다.

10 발과 가랑이 같이 밑을 향하는 면이 보이는 부분을 그려서 올려다보는 느낌을 강하게 드러낸다. 다음에는 마무리 작업에 착수한다.

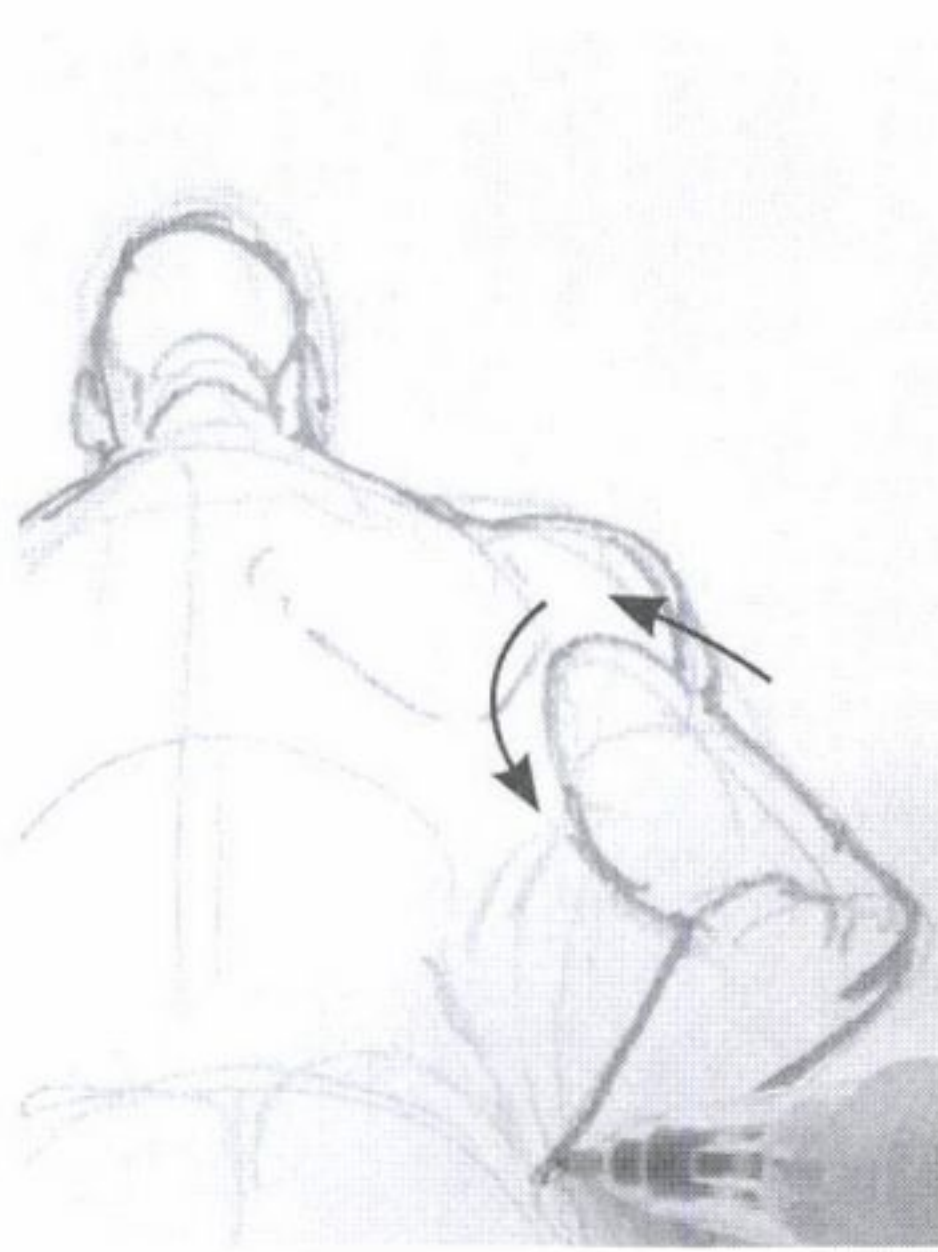
마무리 데생



1 머리는 그냥 동그라미가 아니라 머리털 언저리와 목 라인을 확실하게 연결하여 마무리 한다.



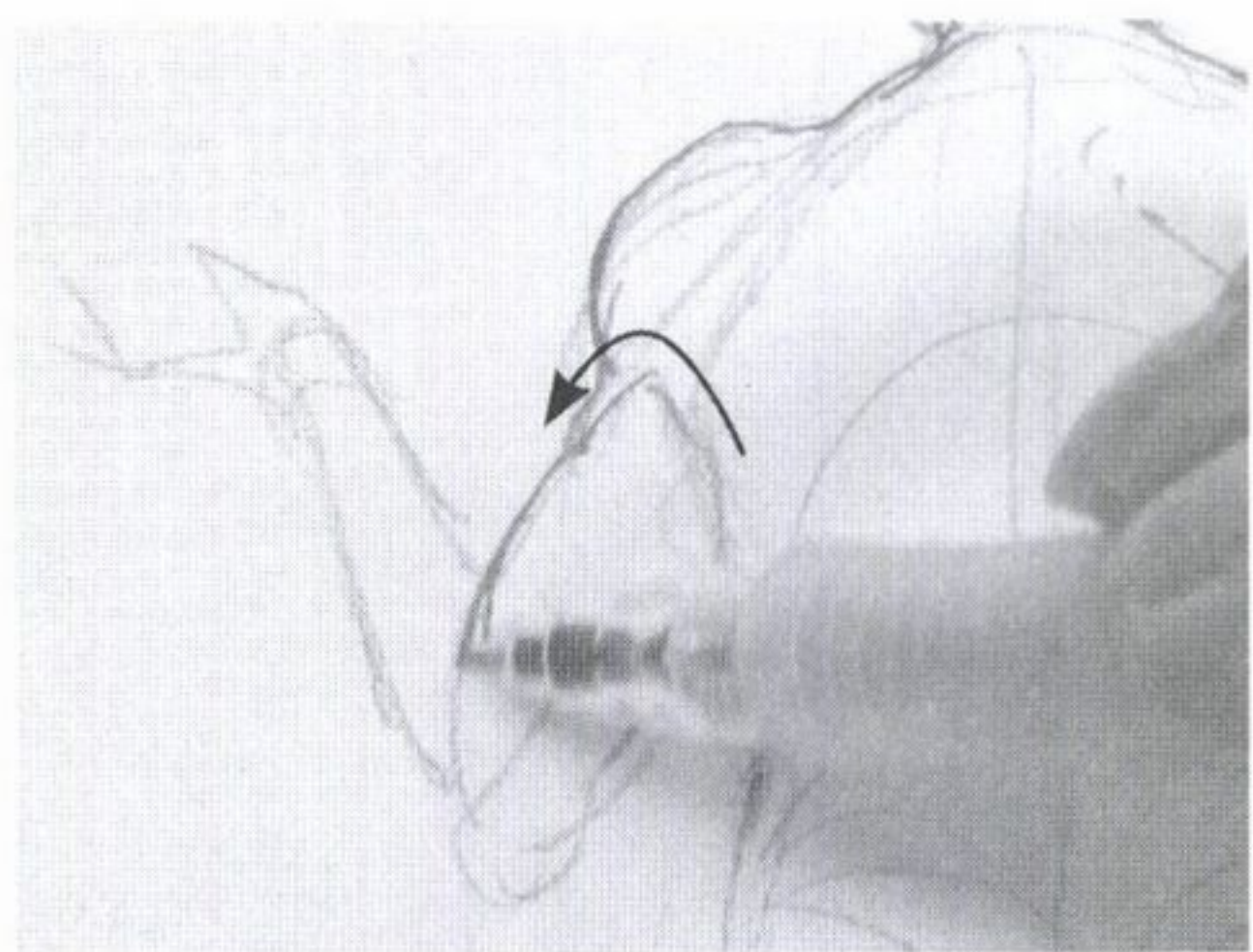
2 견갑골을 그려 넣는다. 올려다보고 있으므로 약간 평평하게 짓눌린 형태로 표현한다.



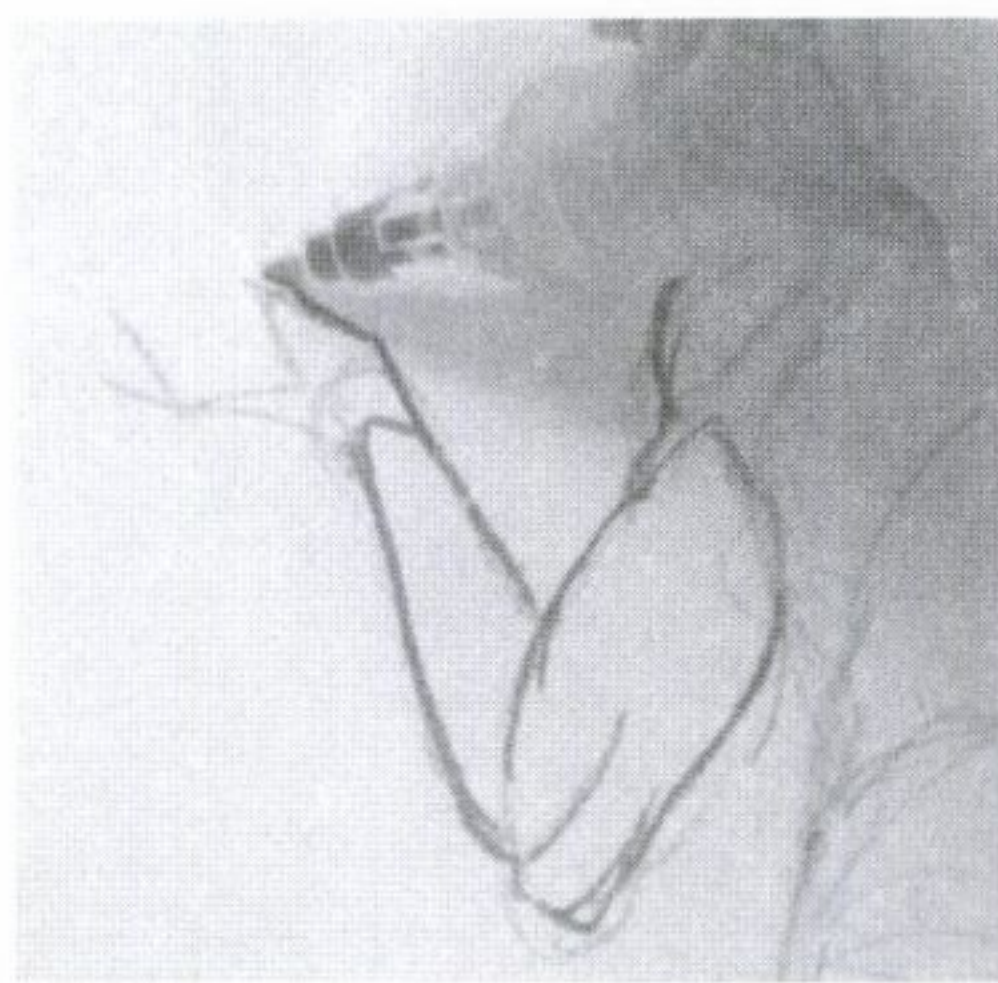
3 어깨의 전환 부분을 명확하게 표현한다.



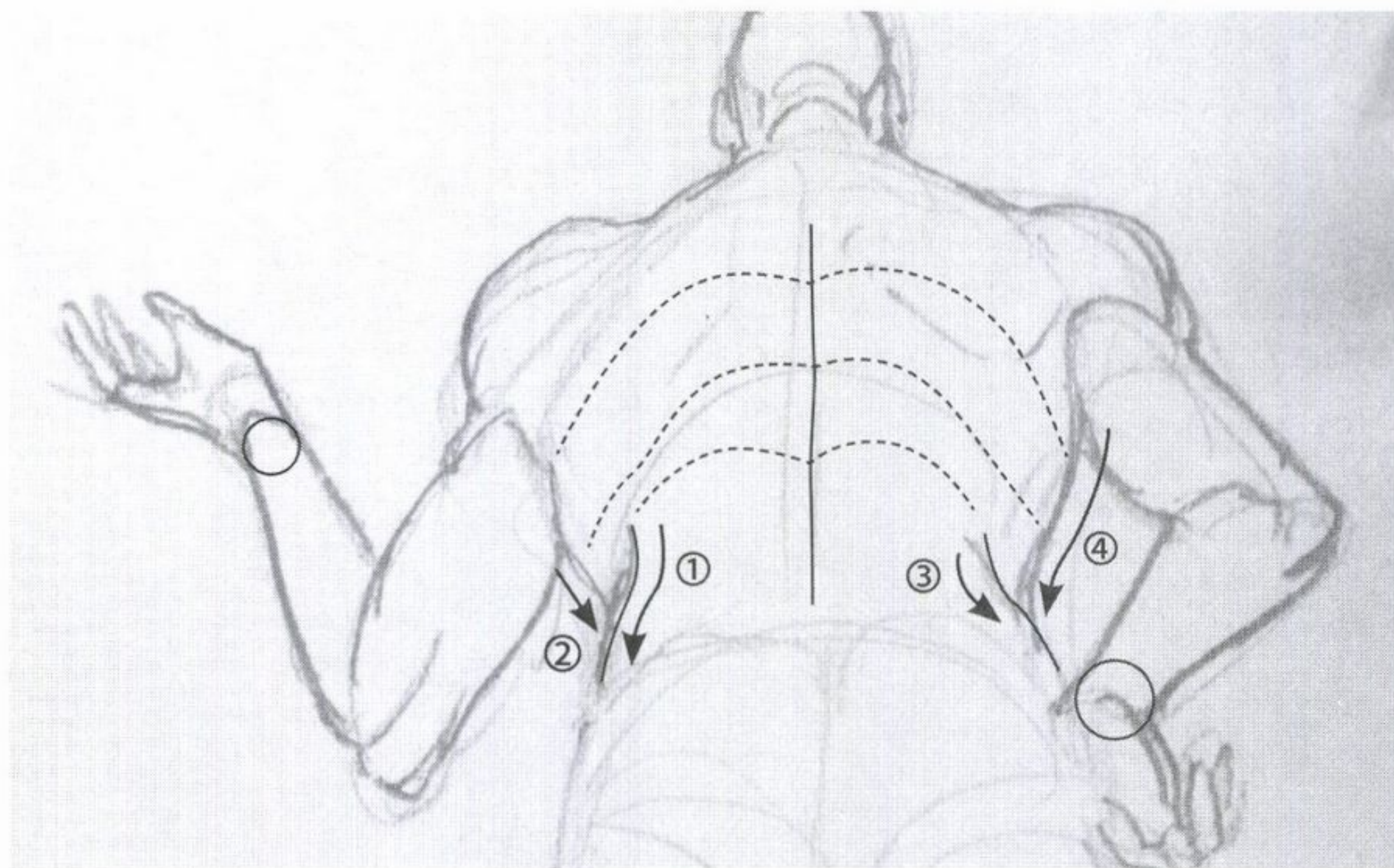
4 오른팔 근육과 팔꿈치의 양상한 느낌을 그려준다.



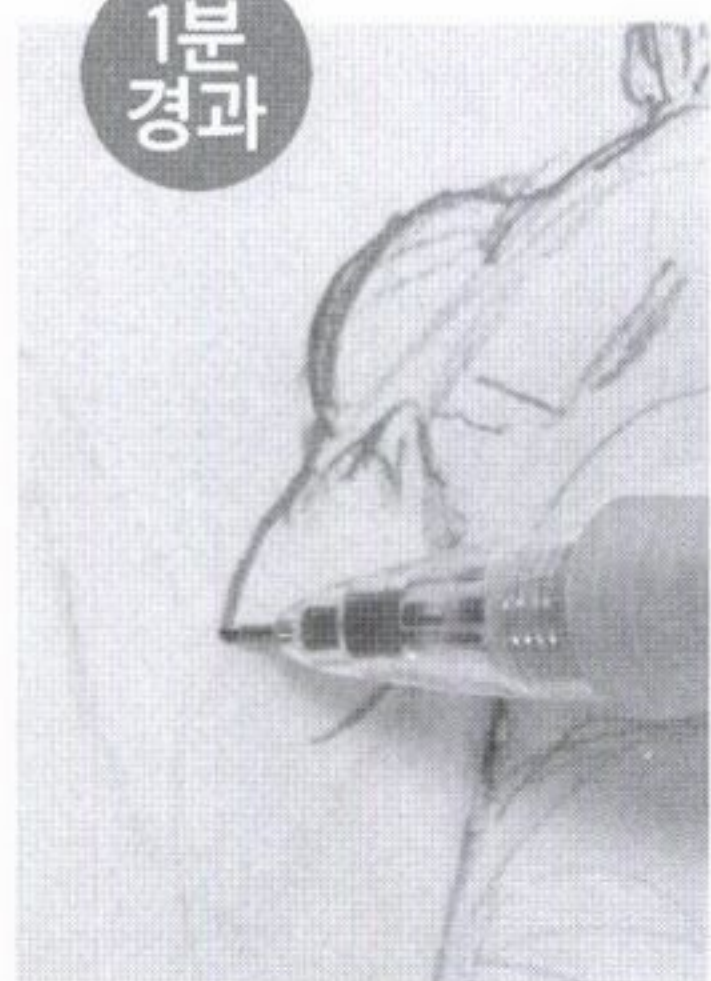
5 왼팔도 어깨 라인을 산등성이로 크게 잡아준다.



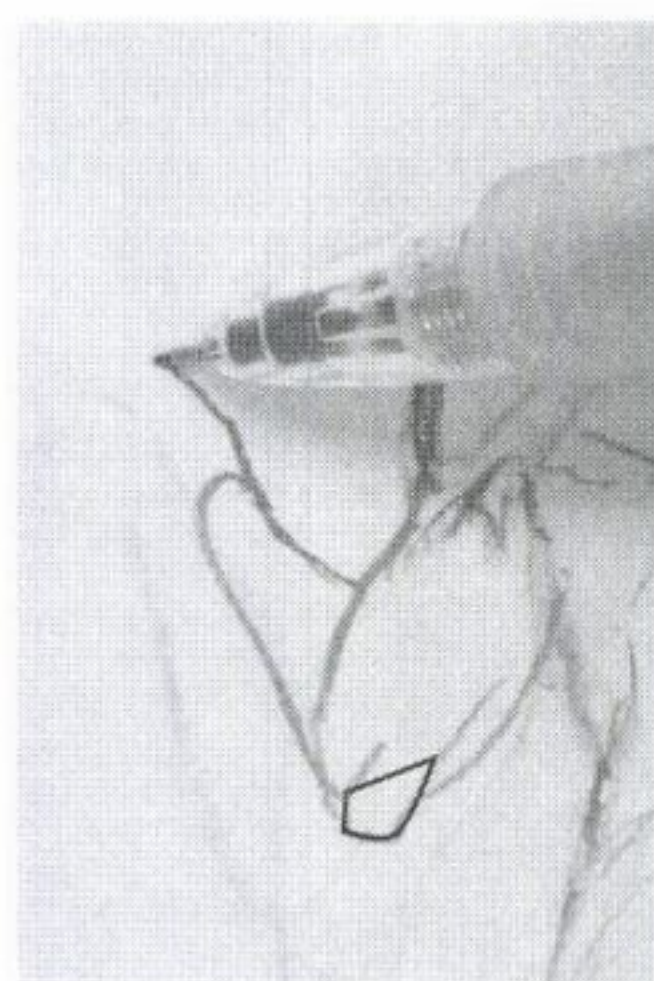
6 위를 향해 뻗은 손목은 가늘게 한다. 손목만 좌우를 비교해 보면 꽤나 큰 차이가 나고 있다.



7 등을 덮어주듯이 허리 주변의 선을 추가한다.



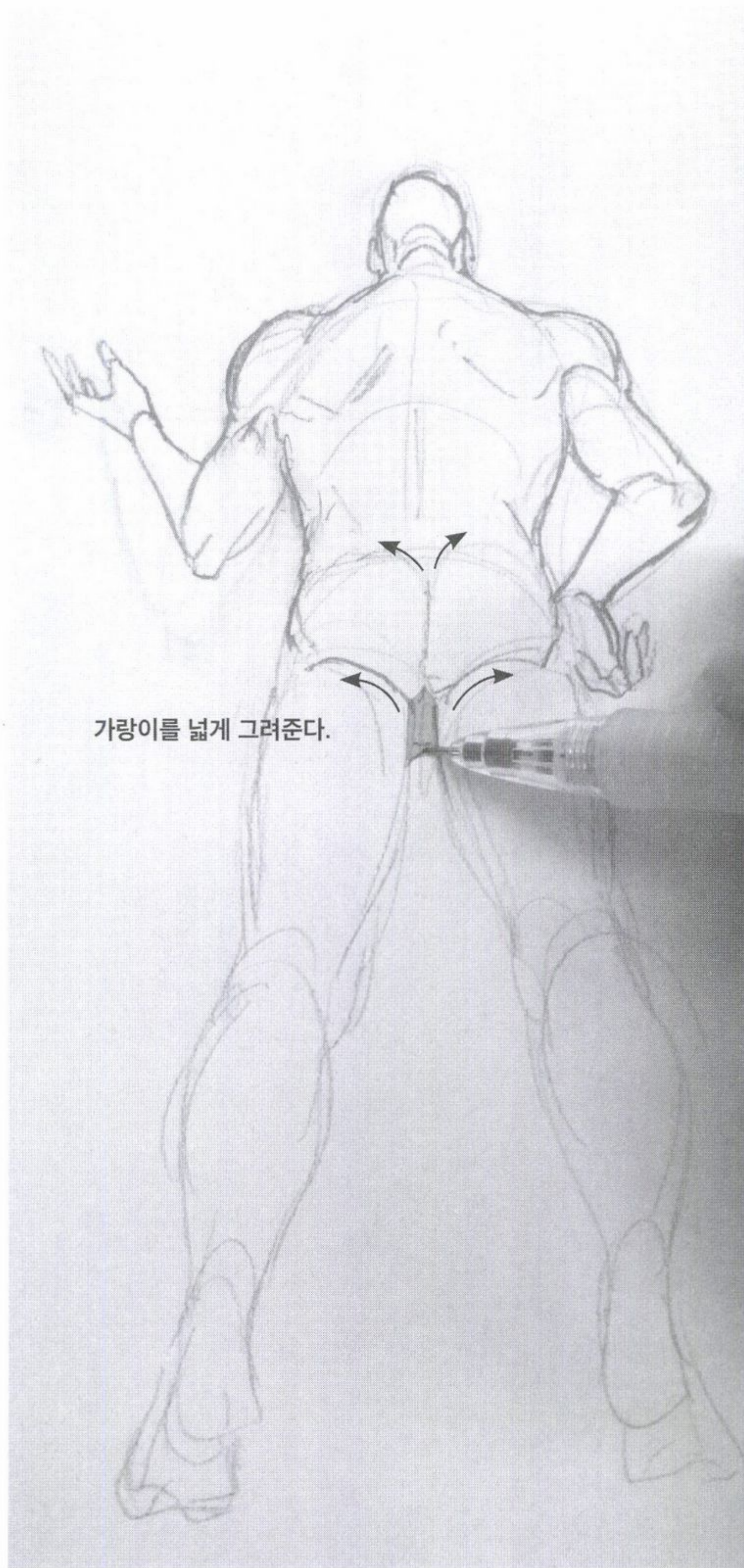
8 어깨에서 양 팔(상완)의 형태를 짧게 수정하여 각도를 잡아준다.



9 팔꿈치를 눈앞으로 가져와서 크게 올려다보는 인상을 강조한다.

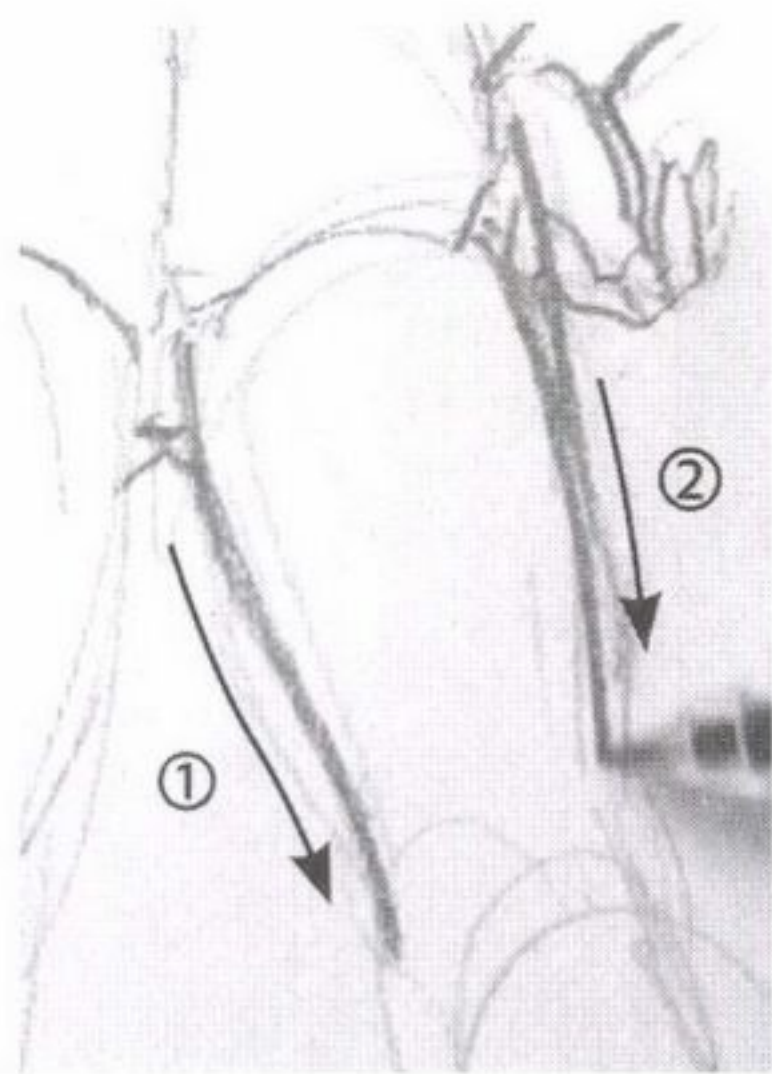


10 팔꿈치와 엉덩이의 거리감을 재확인하자.

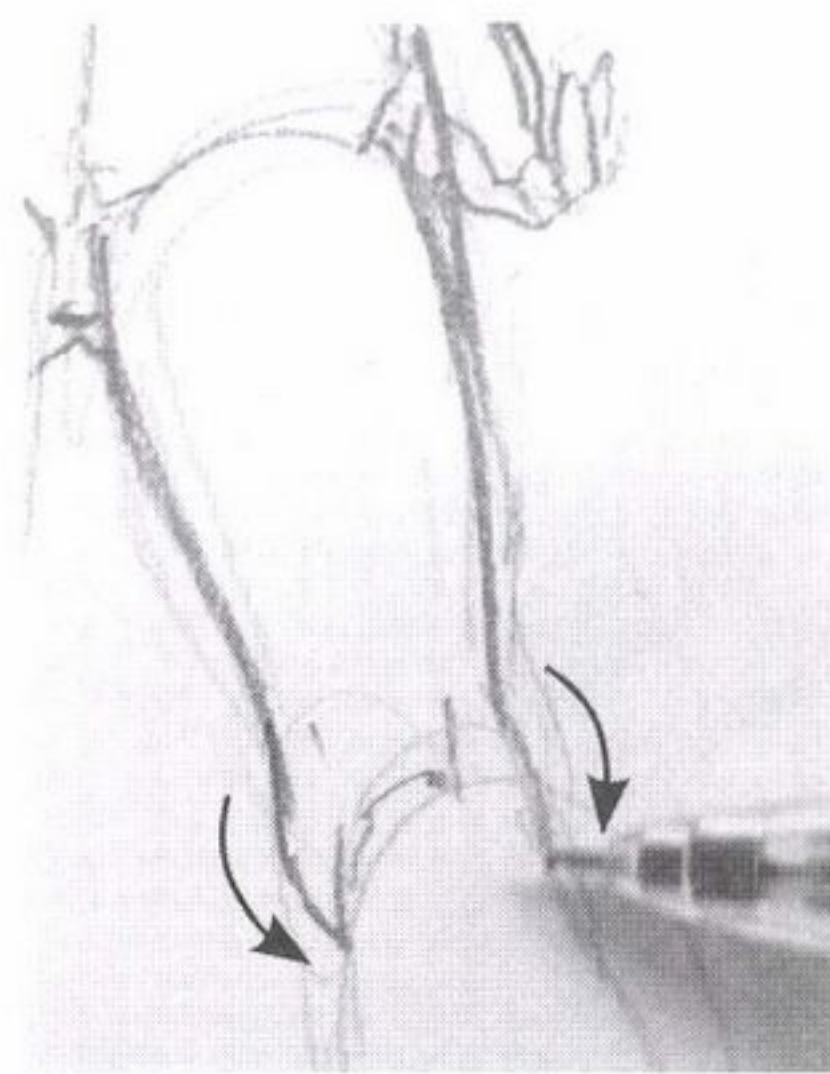


가랑이를 넓게 그려준다.

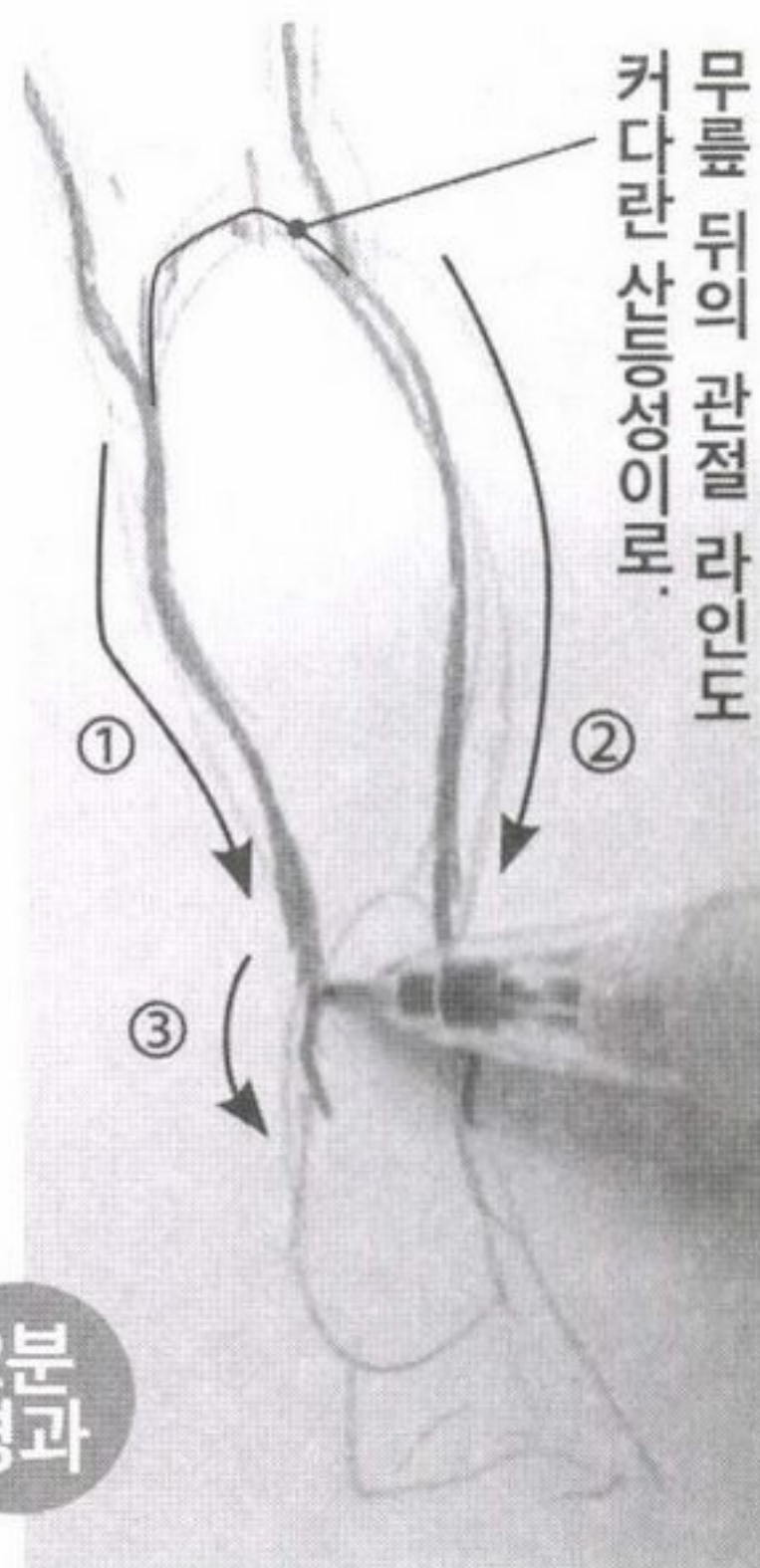
11 엉덩이의 부풀음, 허벅지 안쪽의 부풀음을 표현하는 아치는 크게 그린다.



12 선을 짚듯 긋고...

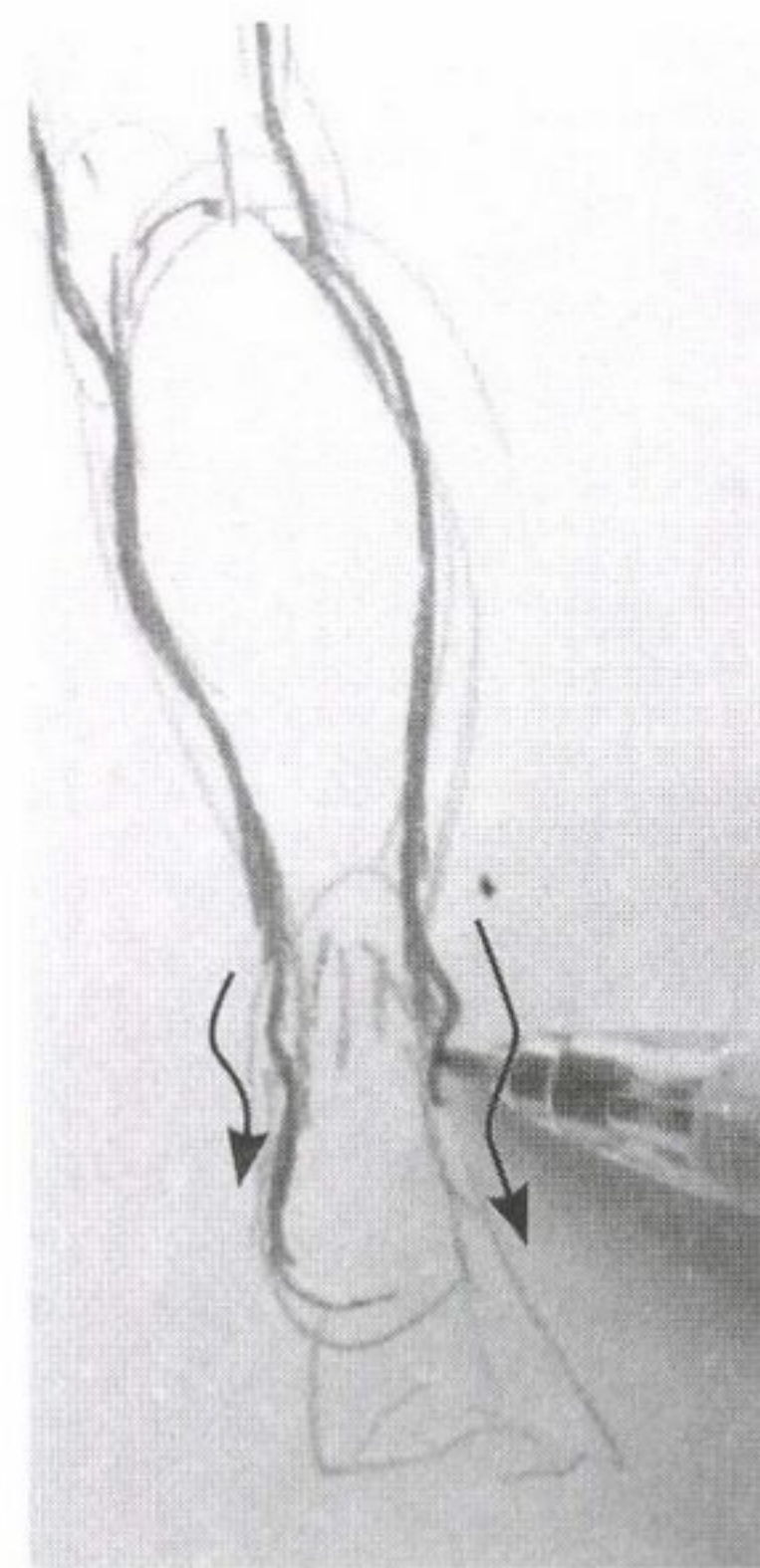


13 무릎은 움푹하게 강조한다.

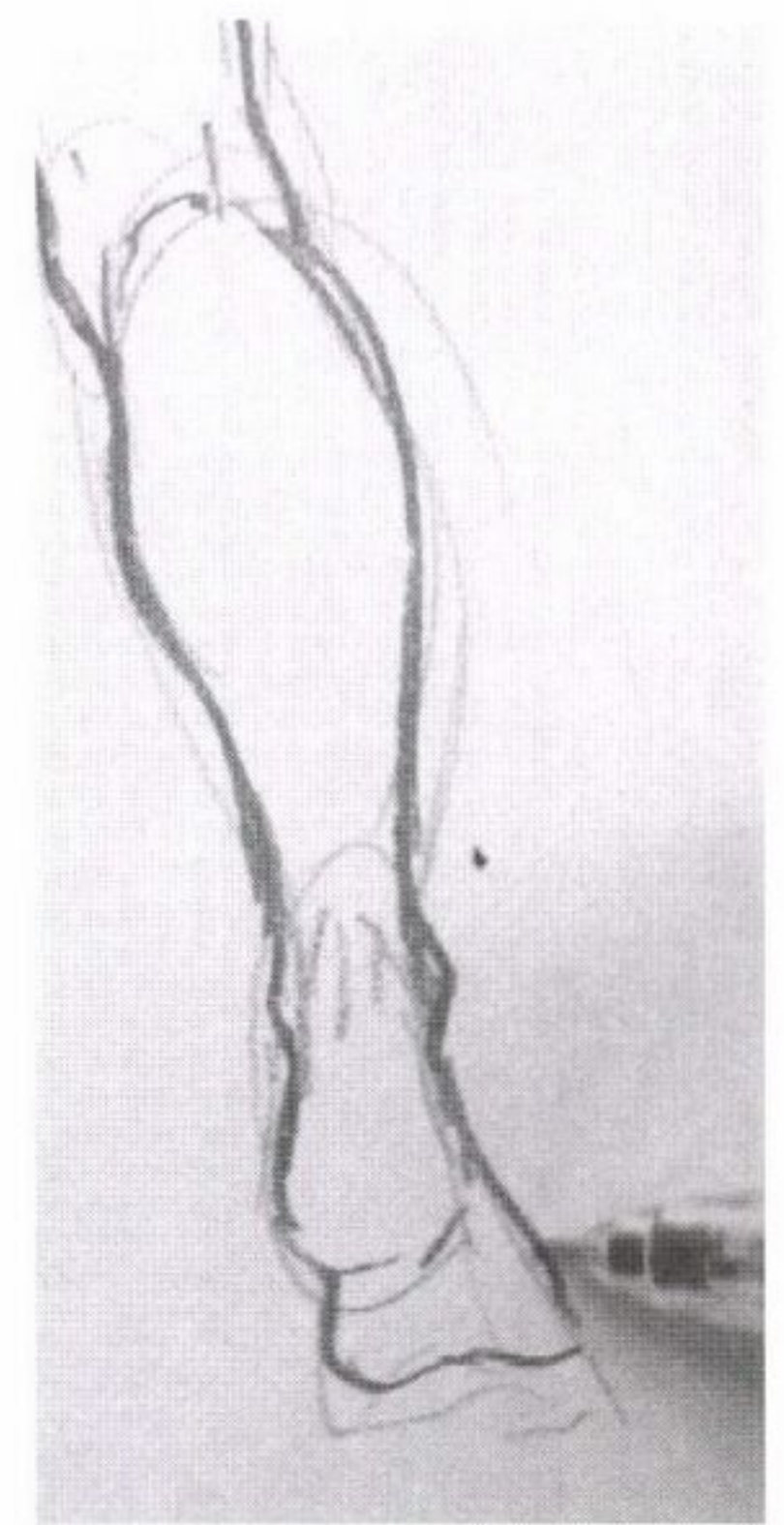


2분 경과

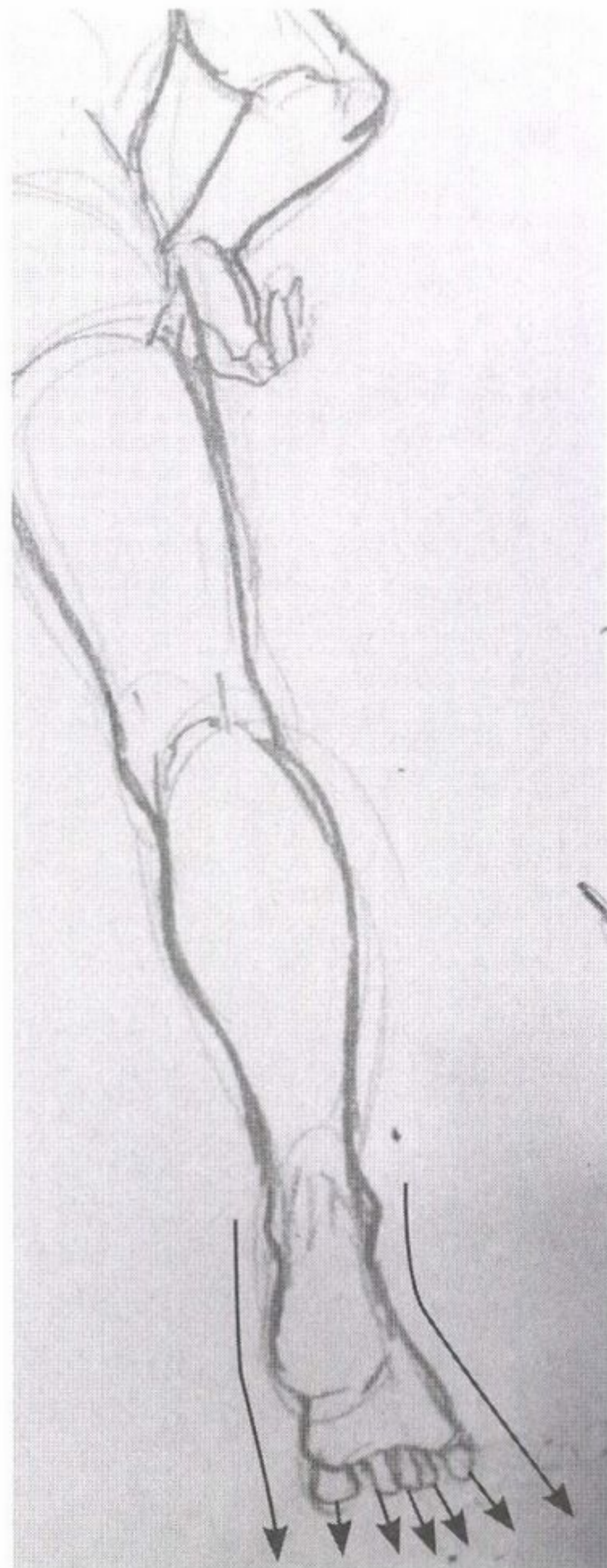
14 장딴지의 부풀음과 발목의 패이는 부분을 연결한다.



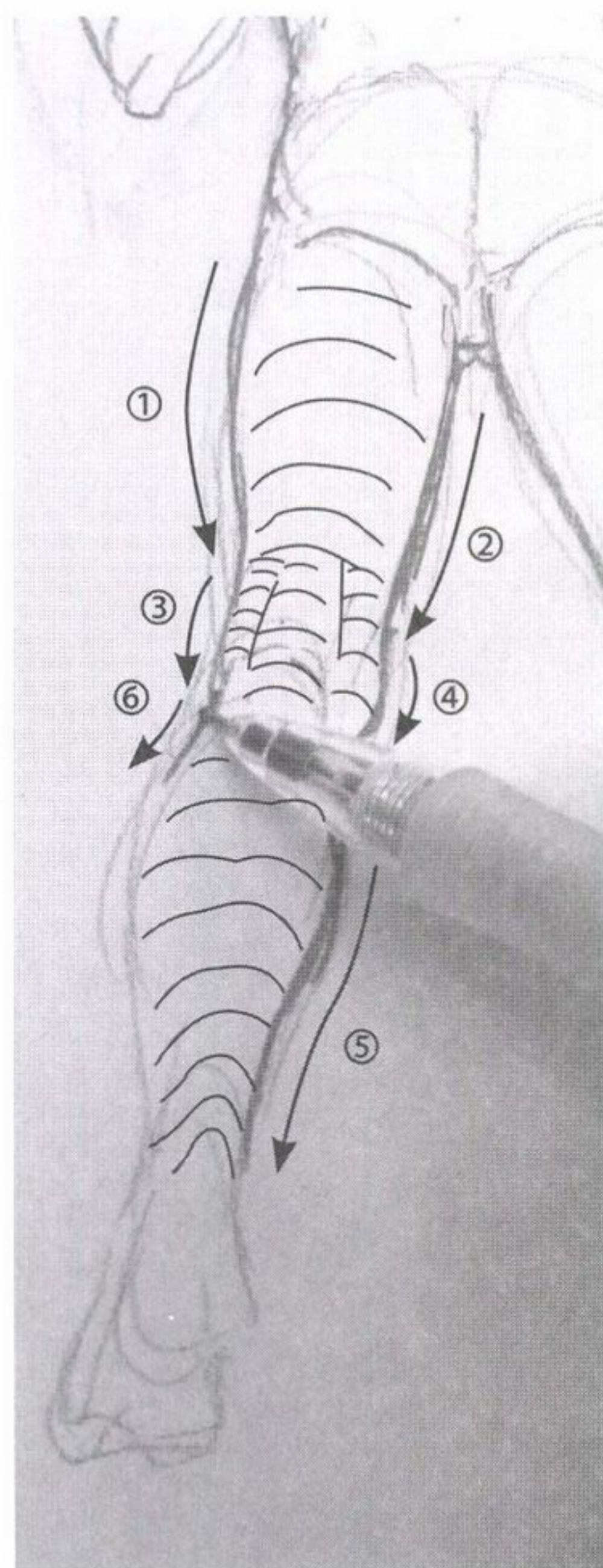
15 복사뼈의 돌기도 크게 그린다.



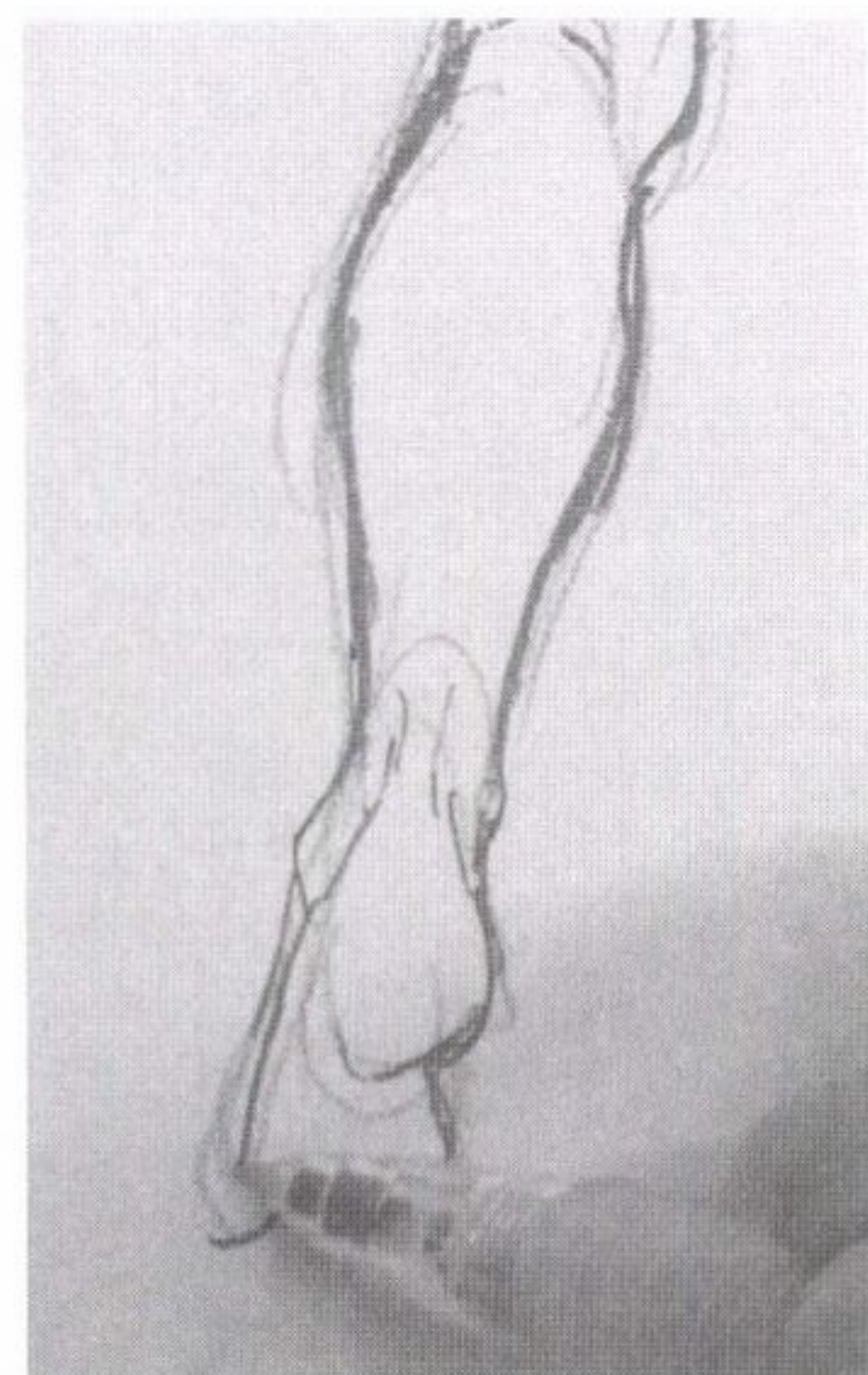
16 발바닥을 대담하게 보여주면 로우 앵글 느낌이 한층 더 강해진다.



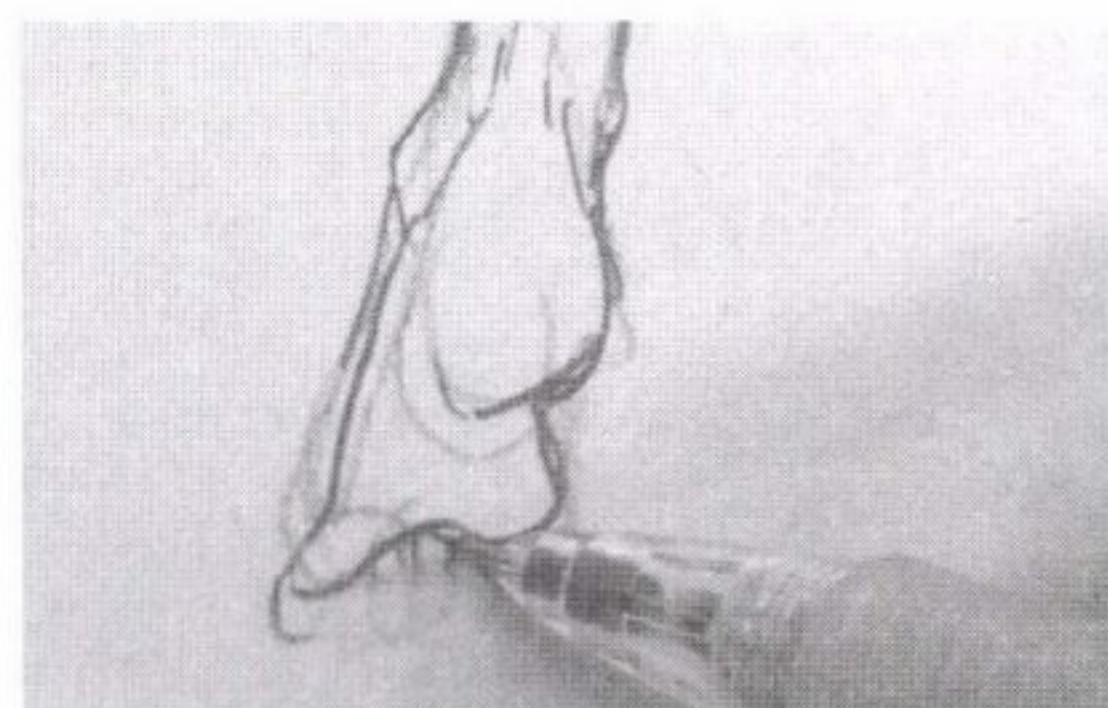
17 발가락까지 확실하게 펼쳐지도록 하자.



18 자잘하게 움푹움푹 표현한다. 자신의 다리를 만져 보면 힘을 줄 때 어디가 나오고 들어가는지를 알 수 있다. 이 점을 의식해서 굴곡을 준다.



19 발바닥의 패인곳에 뉘앙스를 주면서 오른발과 왼발이 조화되는 정도로 밸런스를 잡는다.



마무리 데생 완성(원래 치수)

3분만에 완성



20 다리와 머리의 거리를 다이내믹하게 표현하여 한층 더 대담하게 연출 했다.

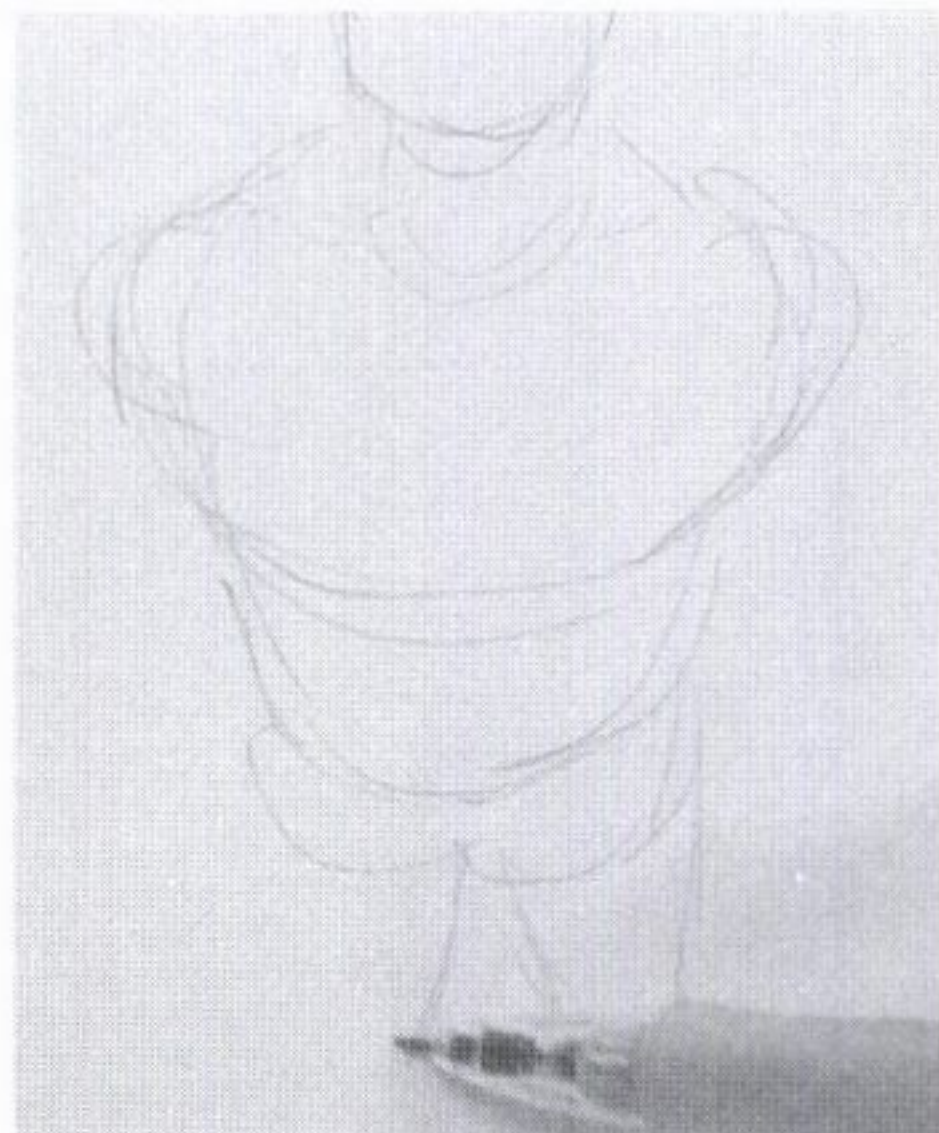
약 5분 만화 데생.....뒷모습·하이 앵글

제작시간 **5분** = 밑그림 **2분** + 마무리 **3분**



1 머리와 목, 어깨부터 시작.

밑그림 데생



2 등, 허리와 엉덩이 덩어리로부터 허벅지 위치를 잡아준다.

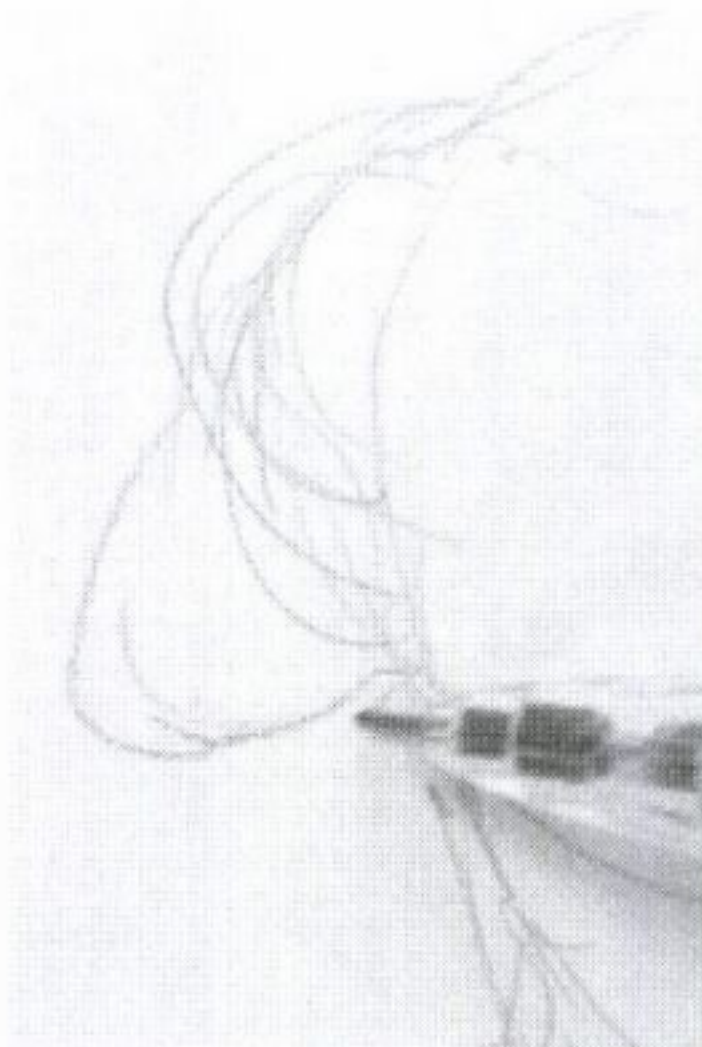


1분 경과

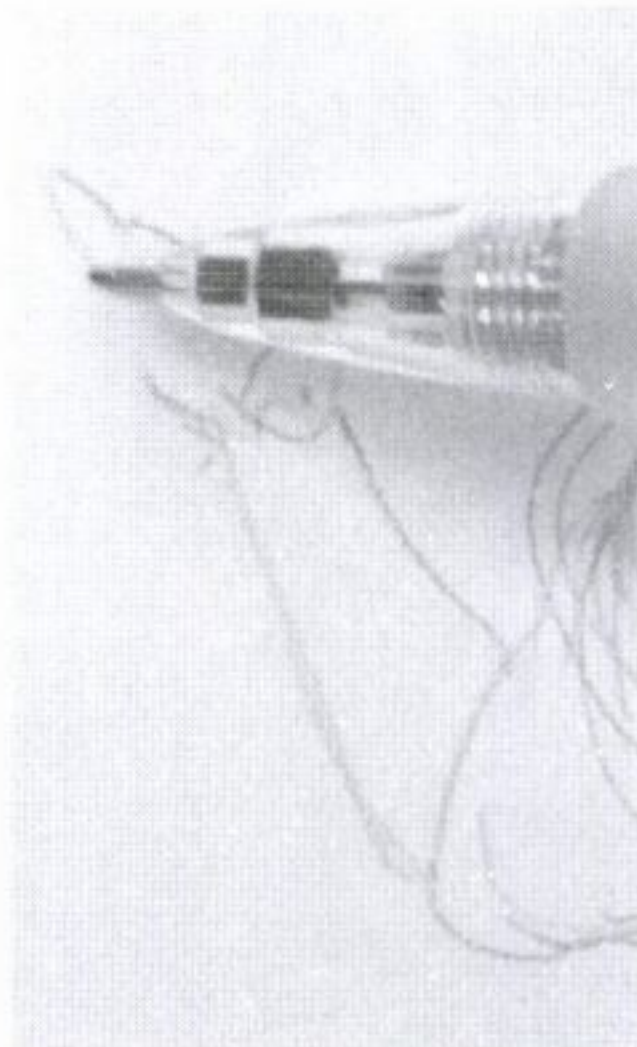
3 장딴지가 발목을 덮어주도록 하여 그린다.



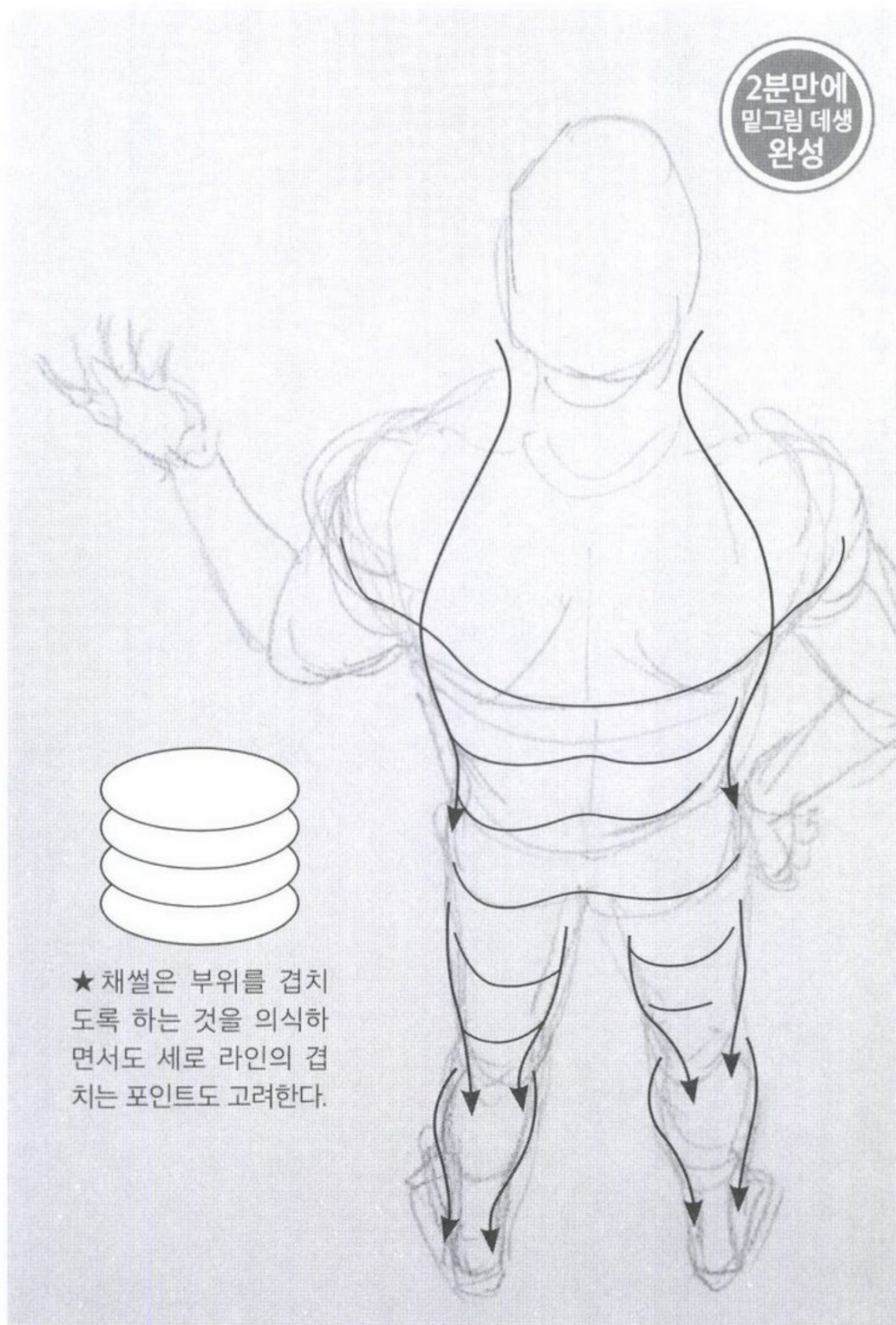
4 압축되어 보이는 상완과 전완의 방향을 확인한다.



5 왼팔은 과감하게 짓눌린 형태로 한다.



6 머리와 어깨와의 거리를 고려하여 손의 위치를 정한다.

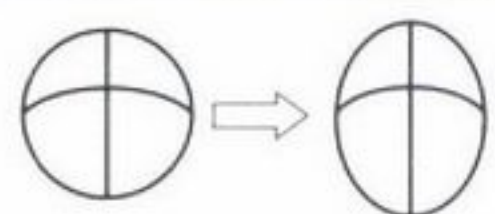
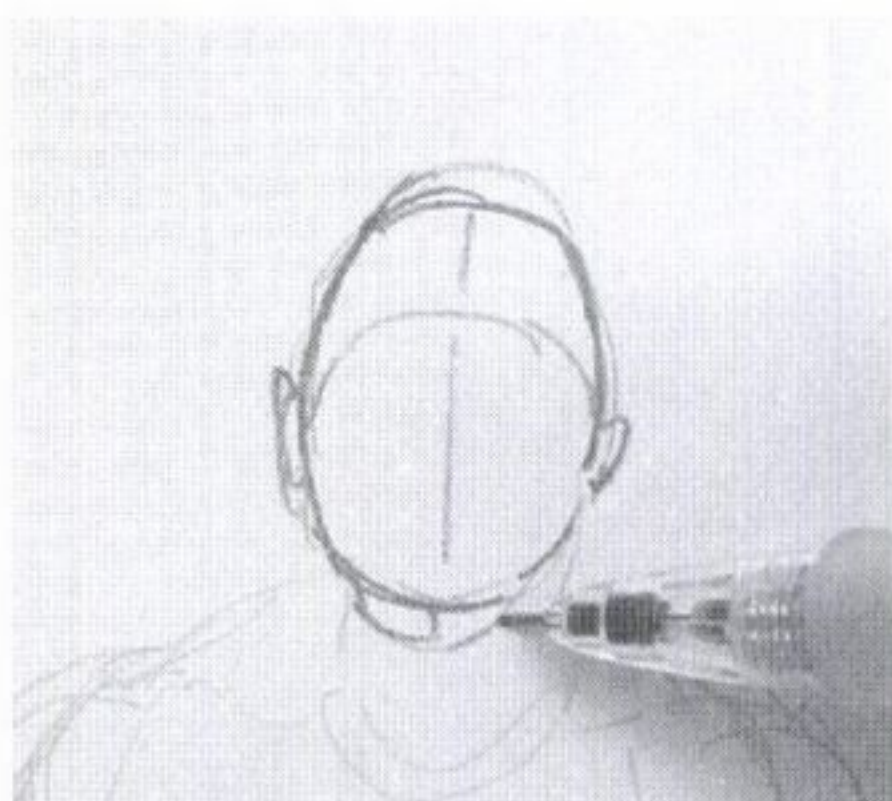


2분만에 밑그림 데생 완성

★채색은 부위를 겹치도록 하는 것을 의식하면서도 세로 라인의 겹치는 포인트도 고려한다.

7 매끄러운 곡선을 관절로 구분하면서 겹쳐지도록 밑그림을 그린다.

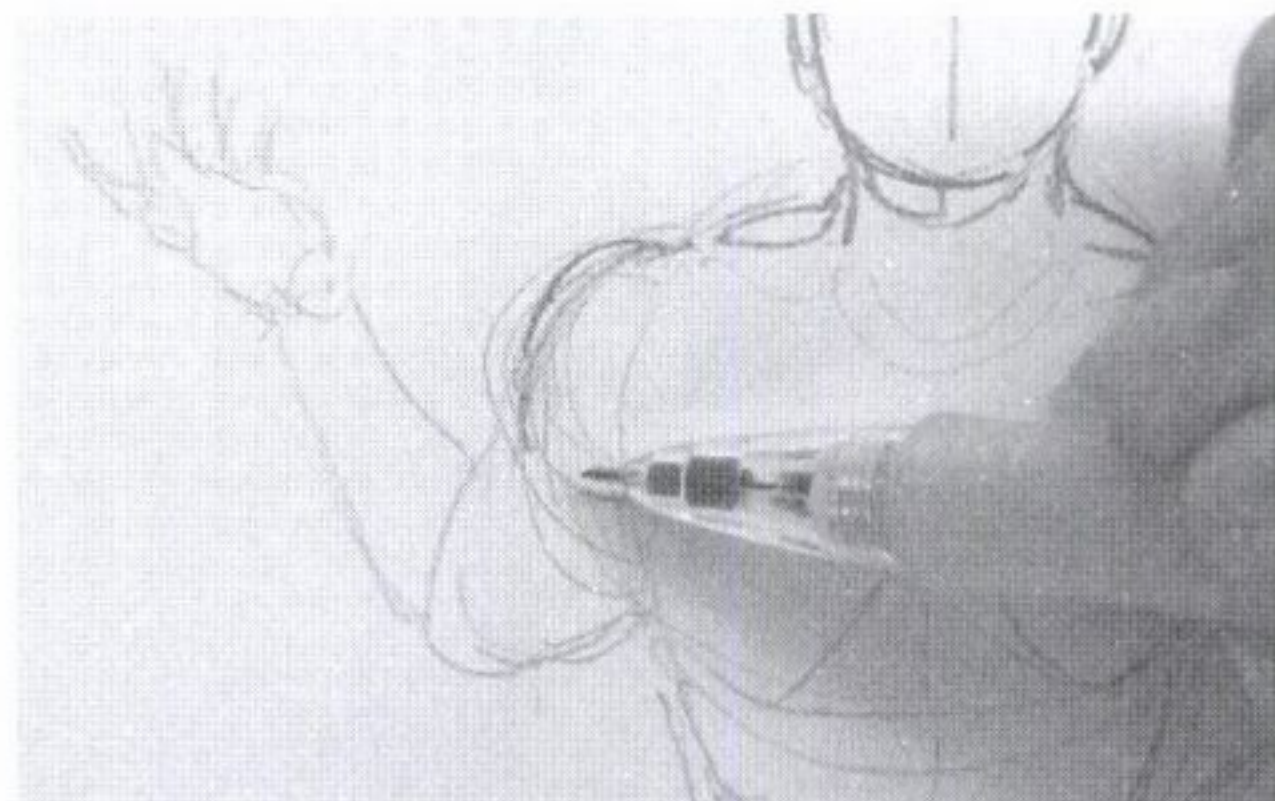
마무리 데생



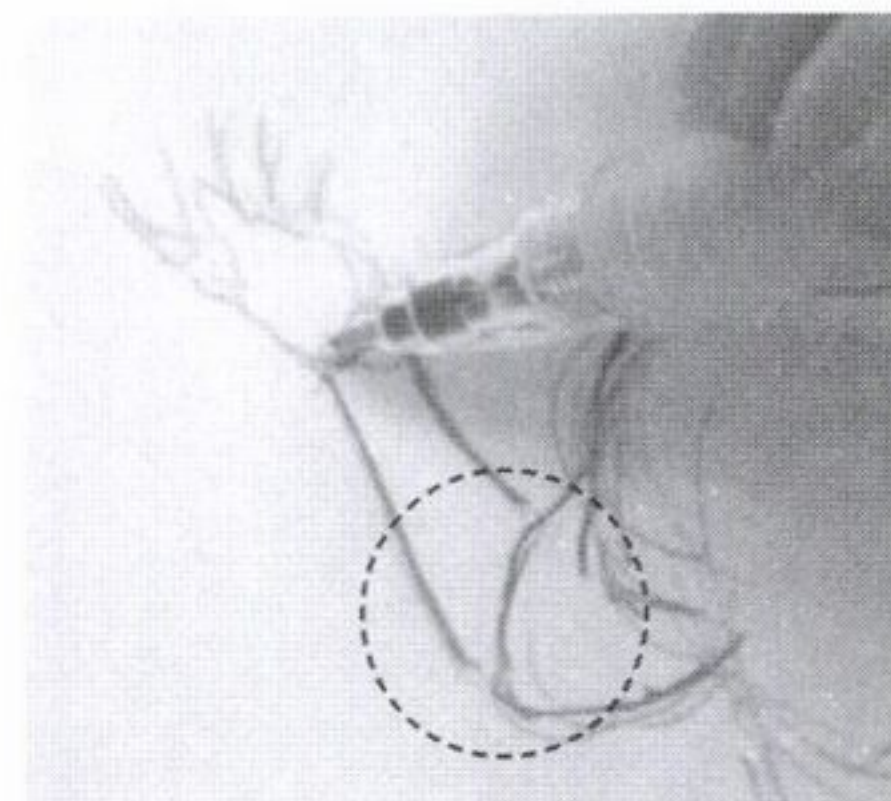
1 머리는 정확한 원이 아니라 세로로 길게 해주는 게 멋있다.



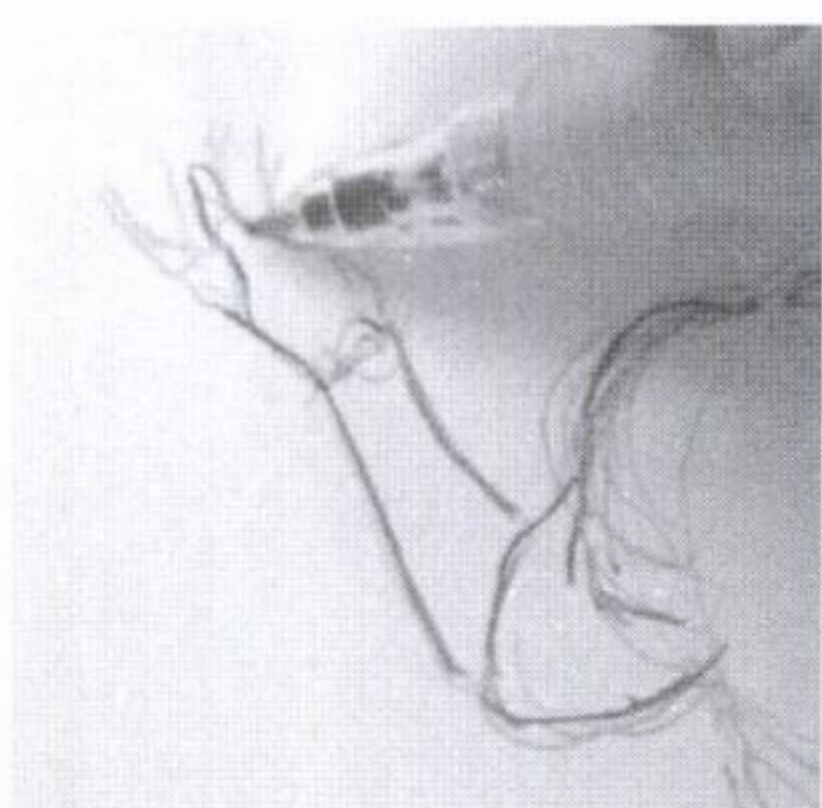
목과 어깨의 전후 관계를 파악한다.



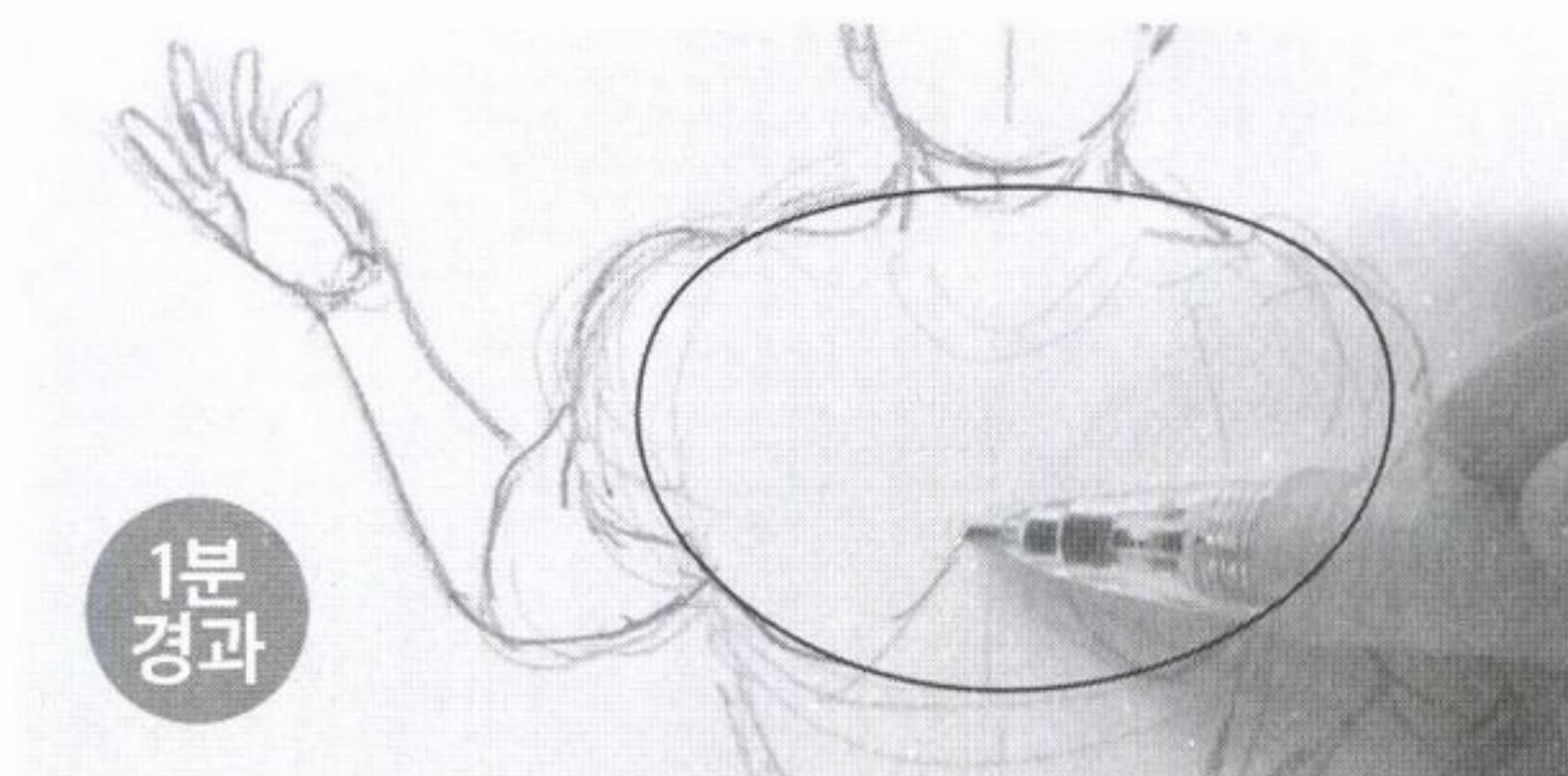
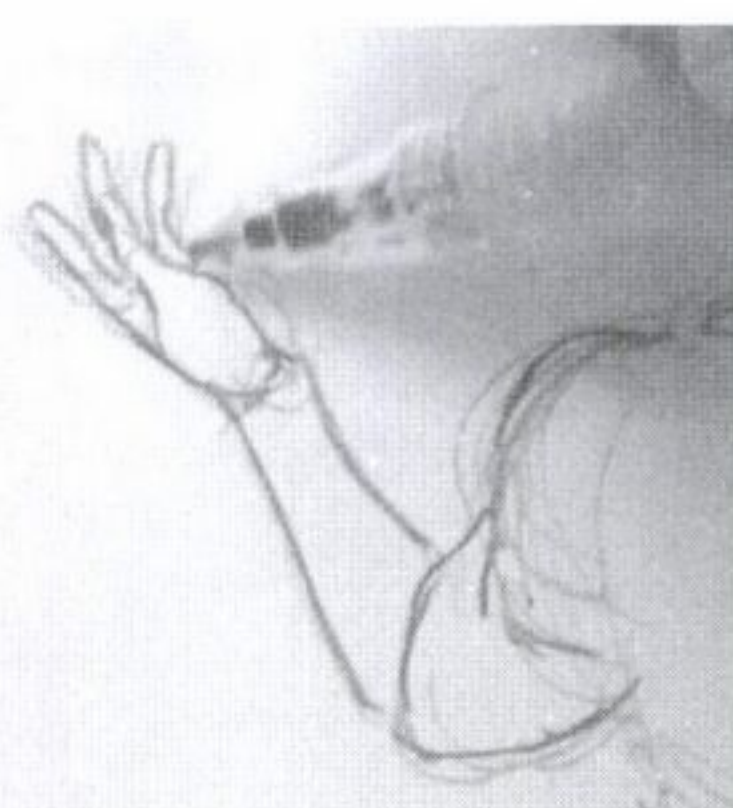
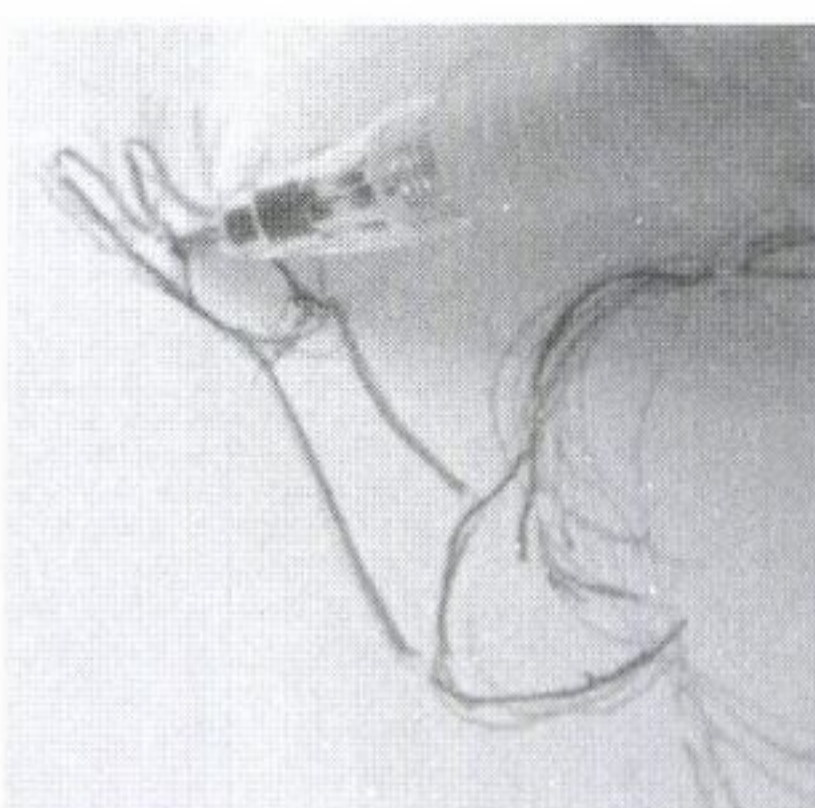
2 어깨부터 상완의 형태를 잡아준다.



3 겹치는 관절은 깔끔하게 구분하여 두께를 준다.

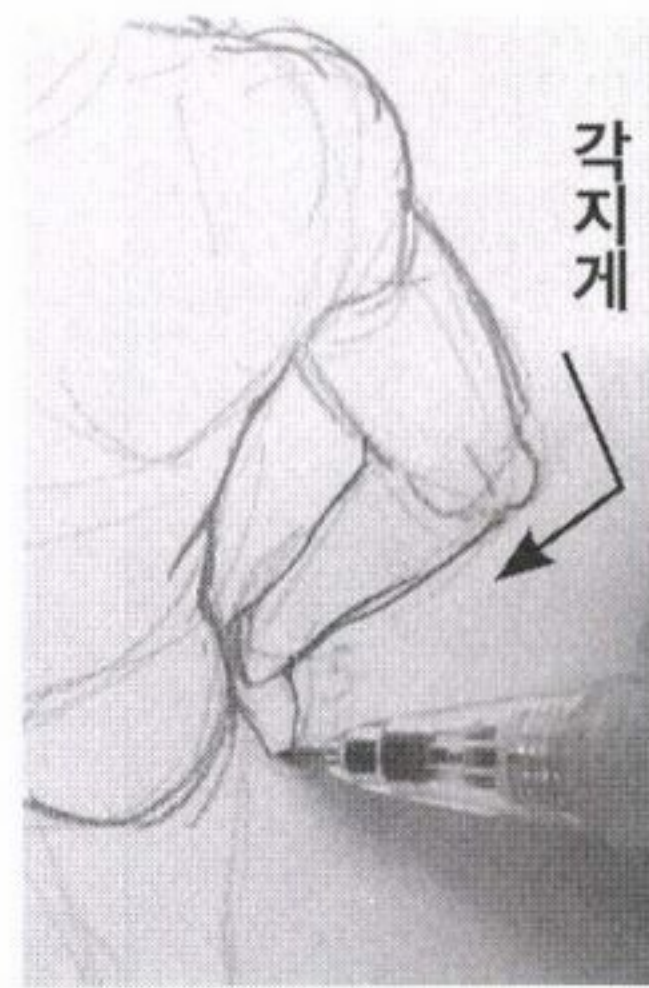
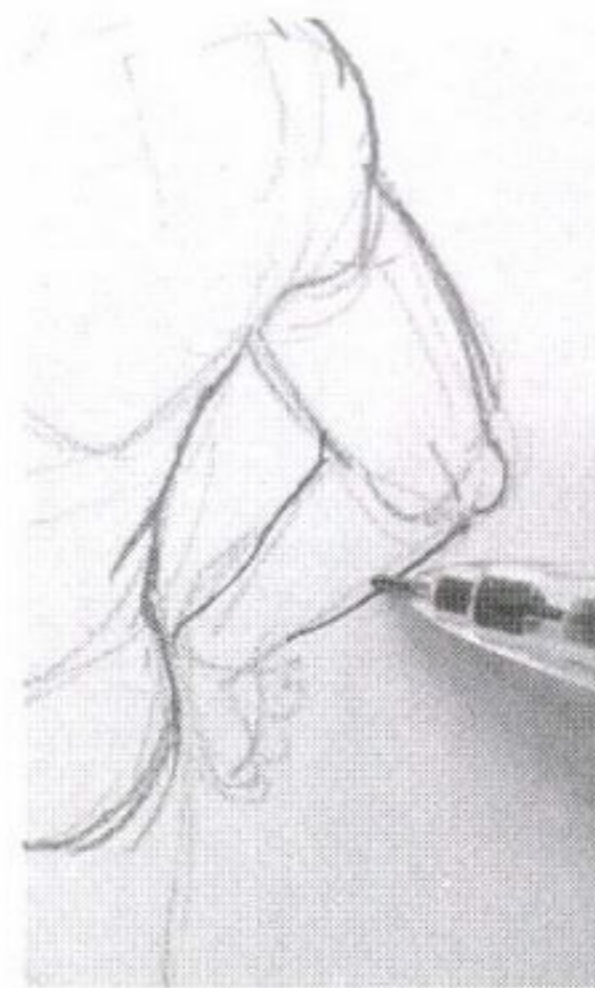
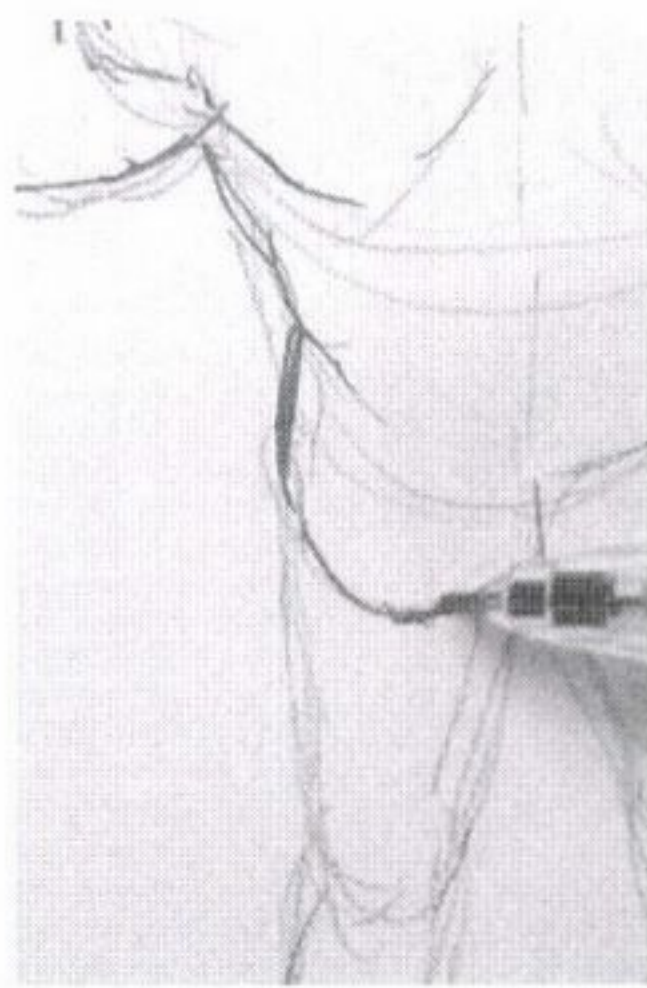
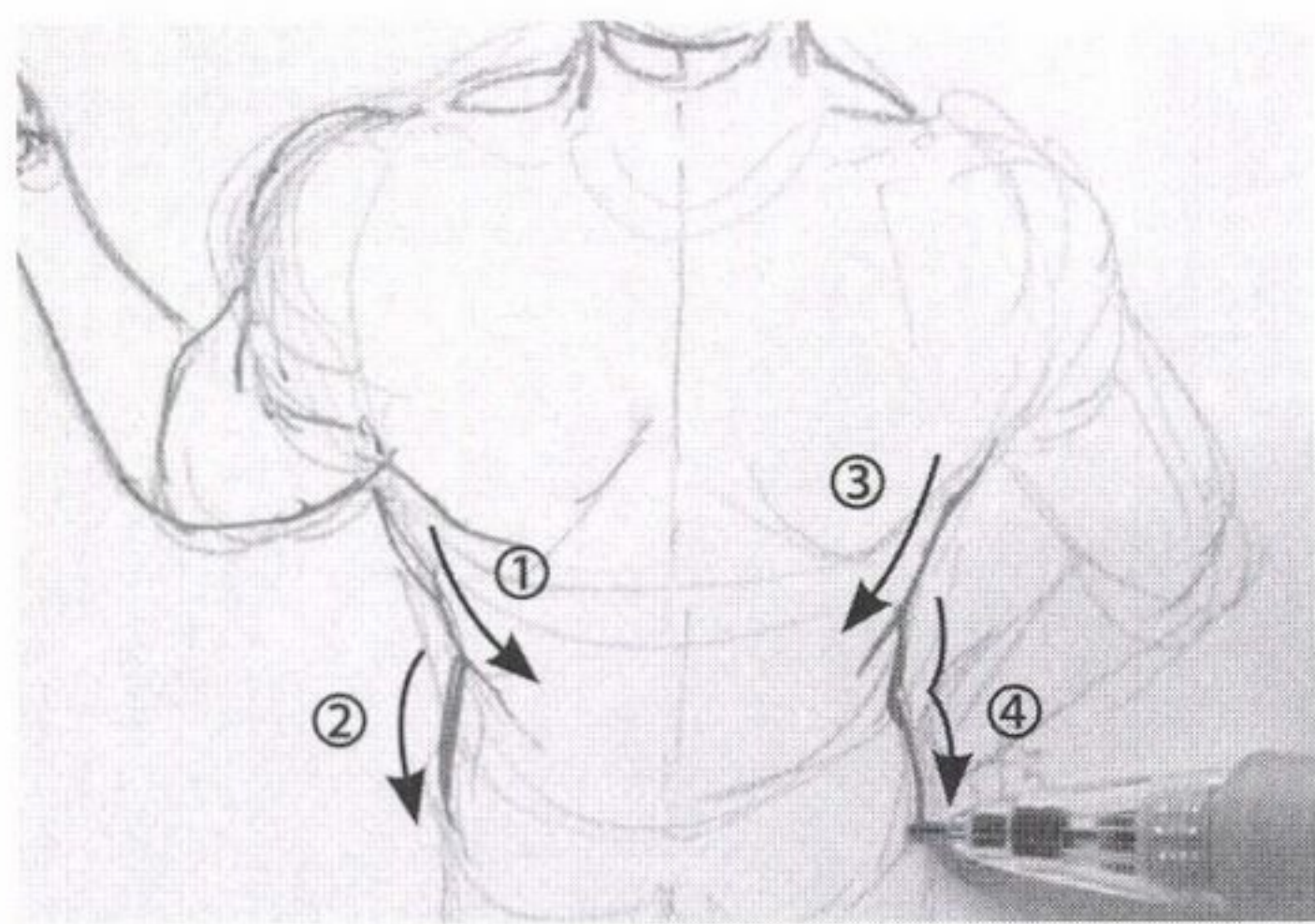


4 손목에서 엄지손가락의 뿌리에 걸쳐지면 꽤나 두터워진다. 손을 잘 관찰하고 자기 스스로 만져 보면서 질감을 확인하여 그린다.



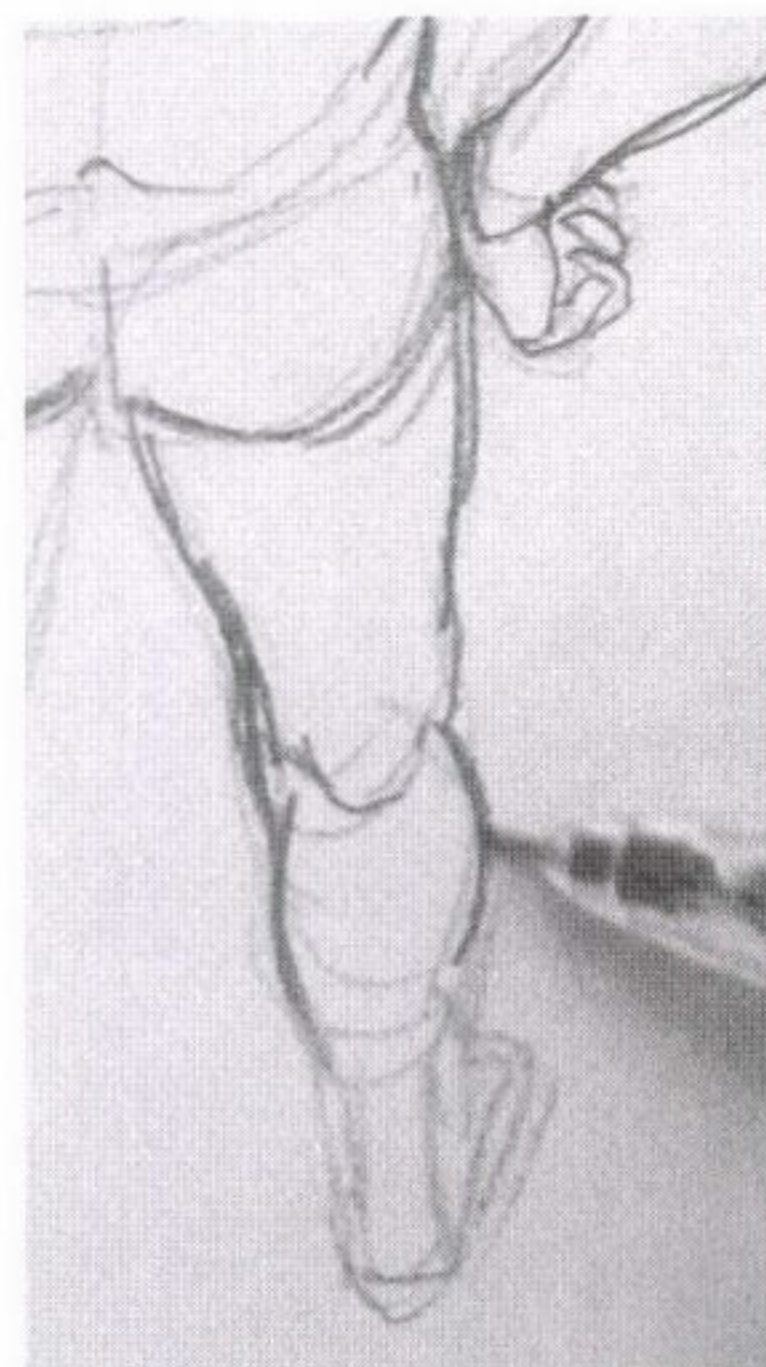
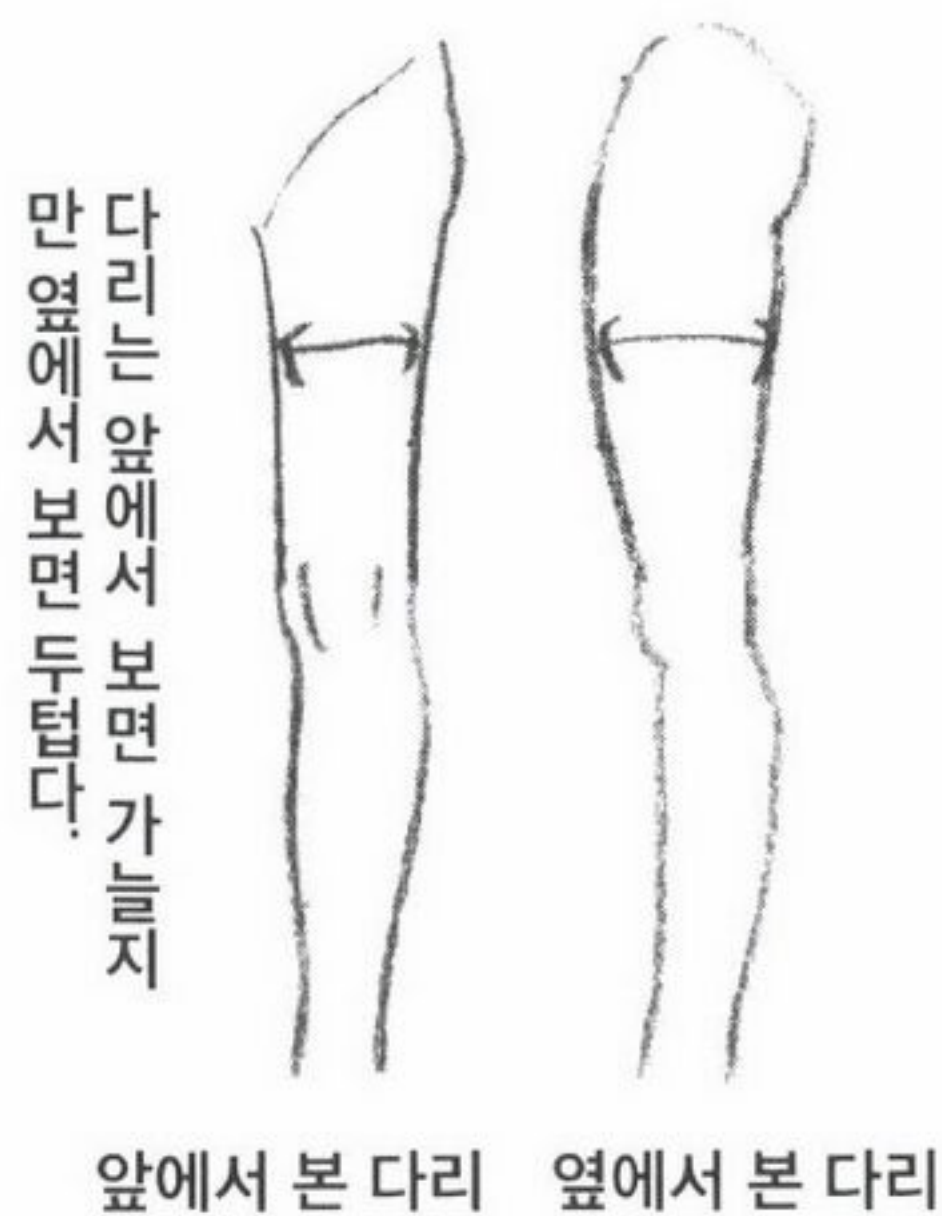
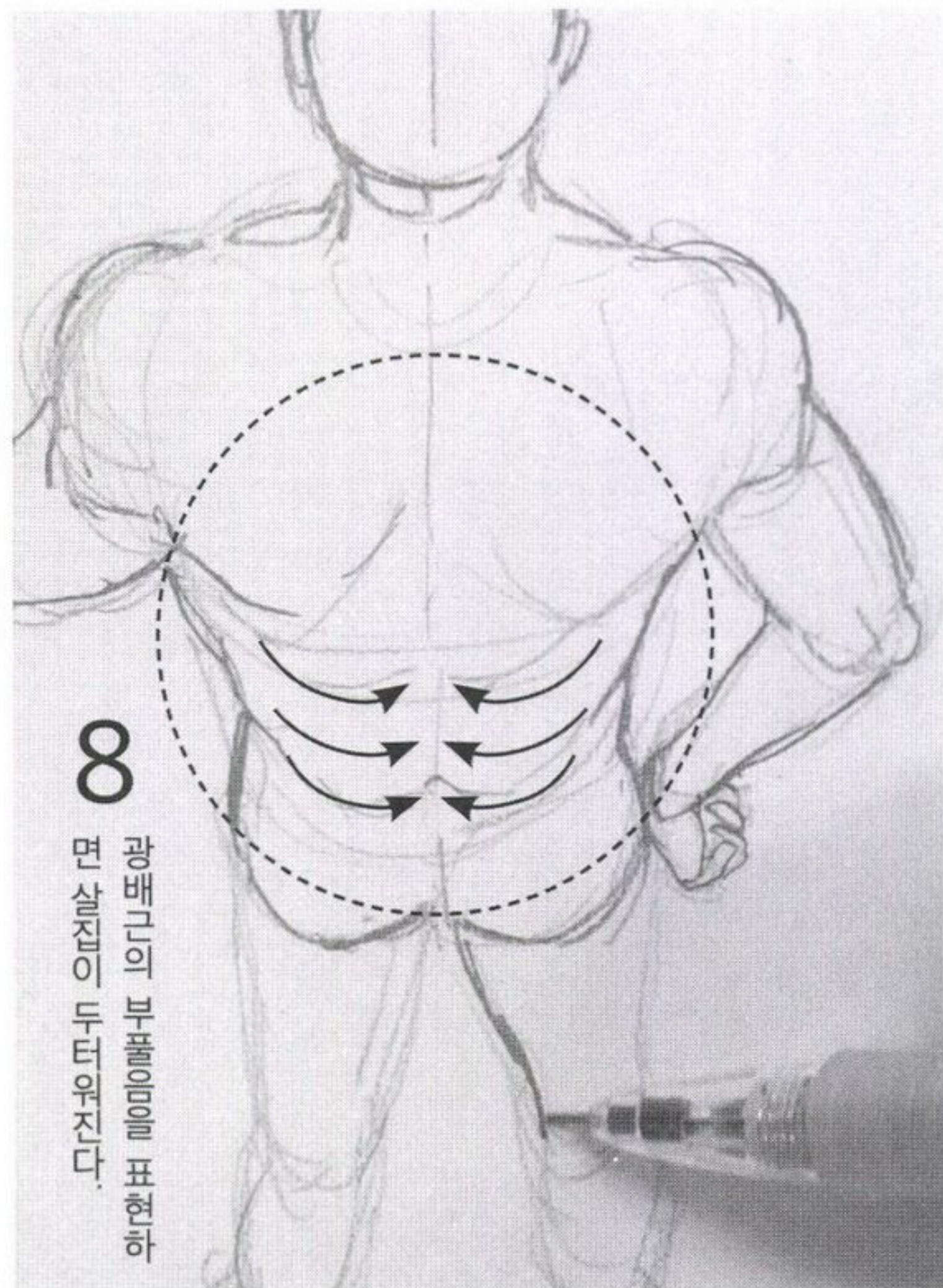
1분 경과

5 등은 딱딱하고 평평해지지 않도록 흉근의 존재감도 잊지 말고 두텁게 표현한다.



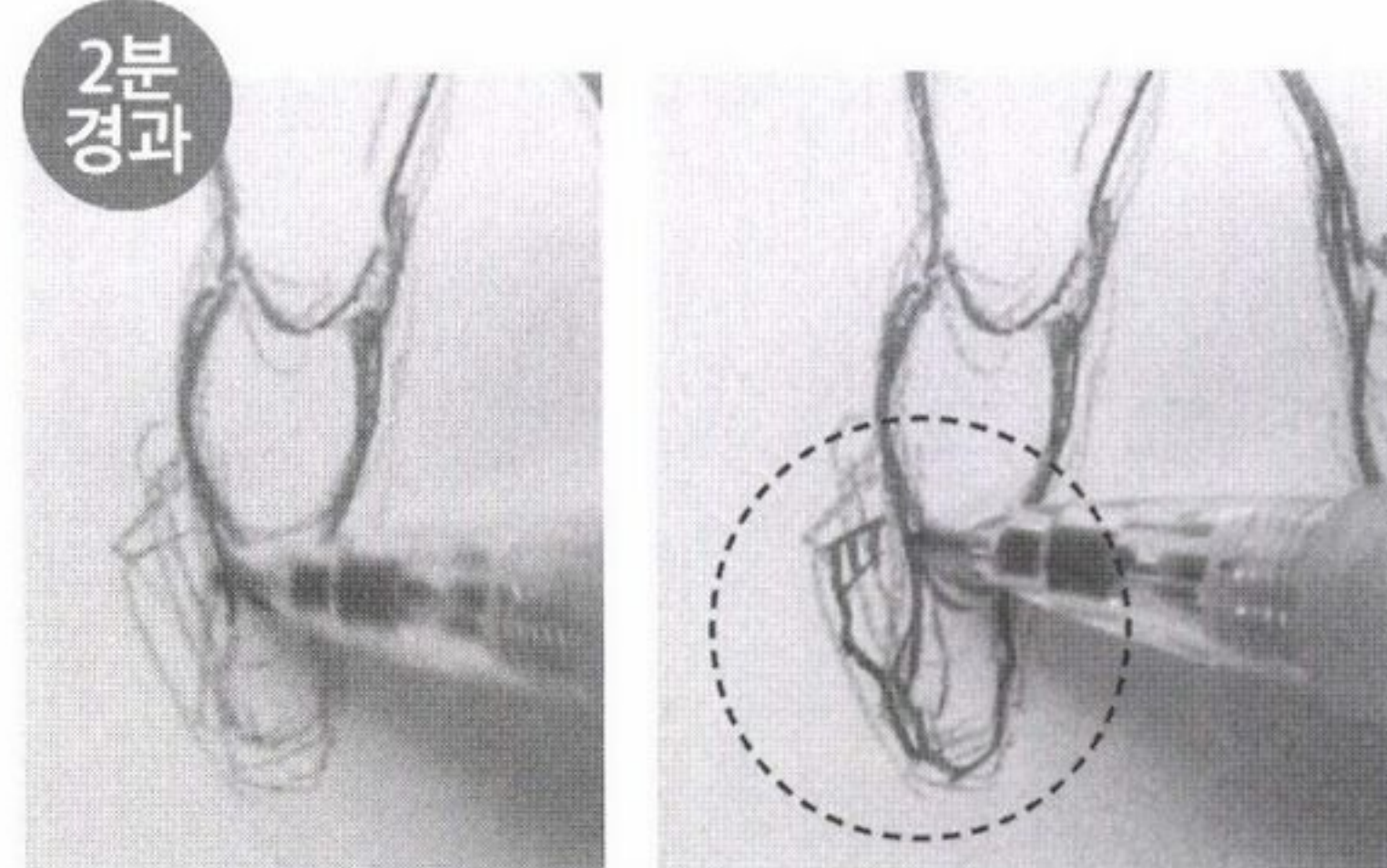
6 겨드랑이 아래에서 뻗어 나와 엉덩이의 패임으로 이어지는 광배근을 의식. 「신체에 그려 넣는 선은 어느 부위에 이어지게 되는가」를 고려하여 그린다.

7 왼쪽과 마찬가지로 비슷한 두께를 유지하고, 팔의 포즈가 다르므로 팔꿈치가 있는 곳과 뼈가 돌출되는 정도에 차이를 준다.

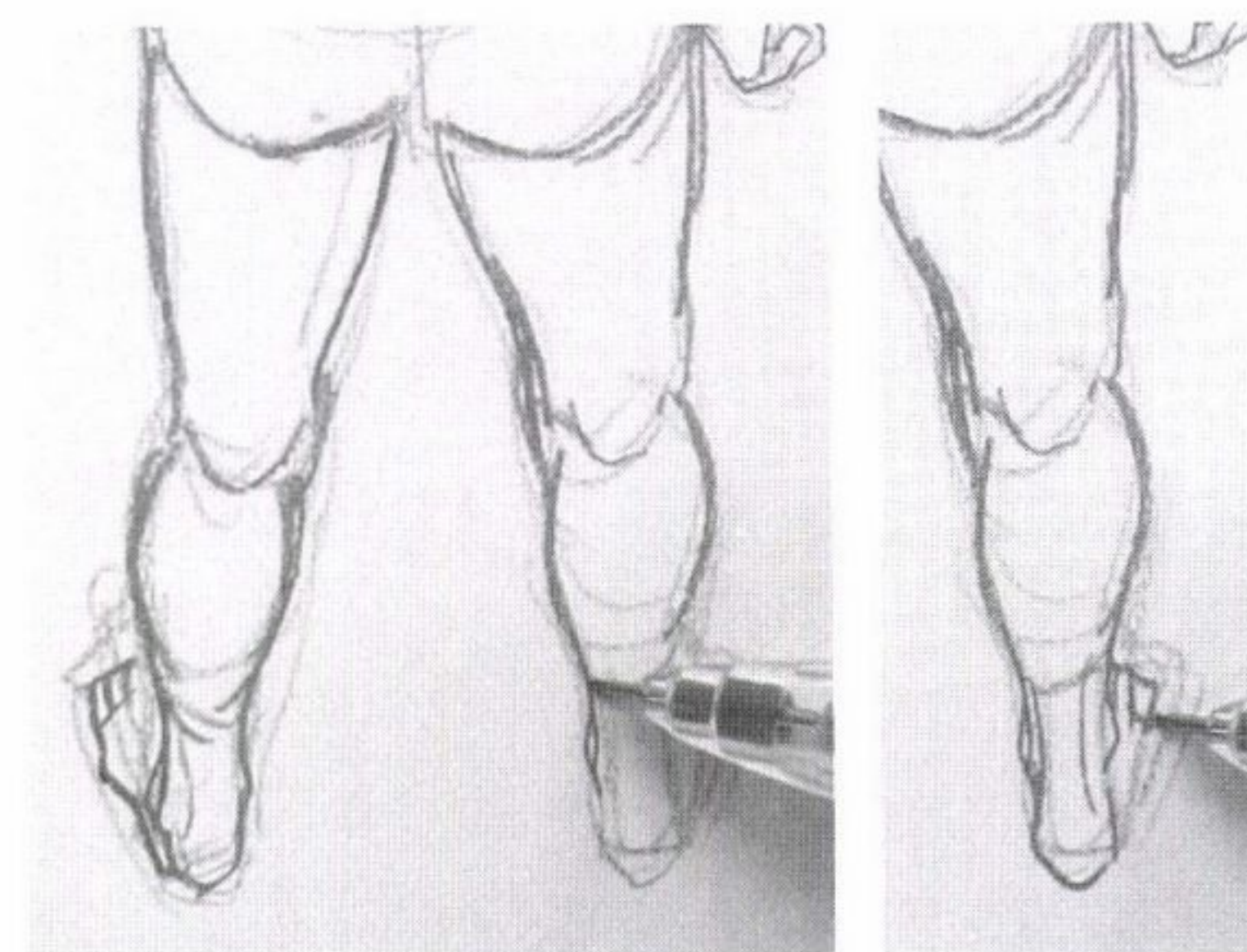


9 하이 앵글로 볼 때는 세로로 두께가 드러나도록 무릎 관절을 깊고 탄탄하게 겹쳐서 그린다.

마무리 데생 완성(원래 치수)



10 하이 앵글의 각도에 따라 다르기는 하지만 발등의 겹친 부분은 과감하고 대담하게 표현한다. 발은 큰 편이므로 발뒤꿈치에서 발끝까지는 꽤나 길다.



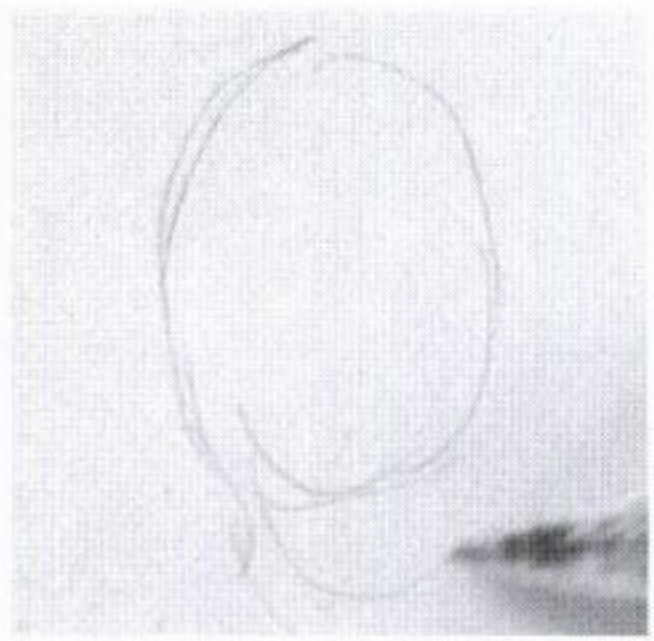
11 발뒤꿈치를 확실하게 돌출 시켜서 그려주면 서 있는 모습의 밸런스가 안정된다.

12 어깨와 등의 덩어리를 파악하여 러프한 로우 앵글 데생을 완성한다.

다듬어 더욱 하이 앵글로 그려보자

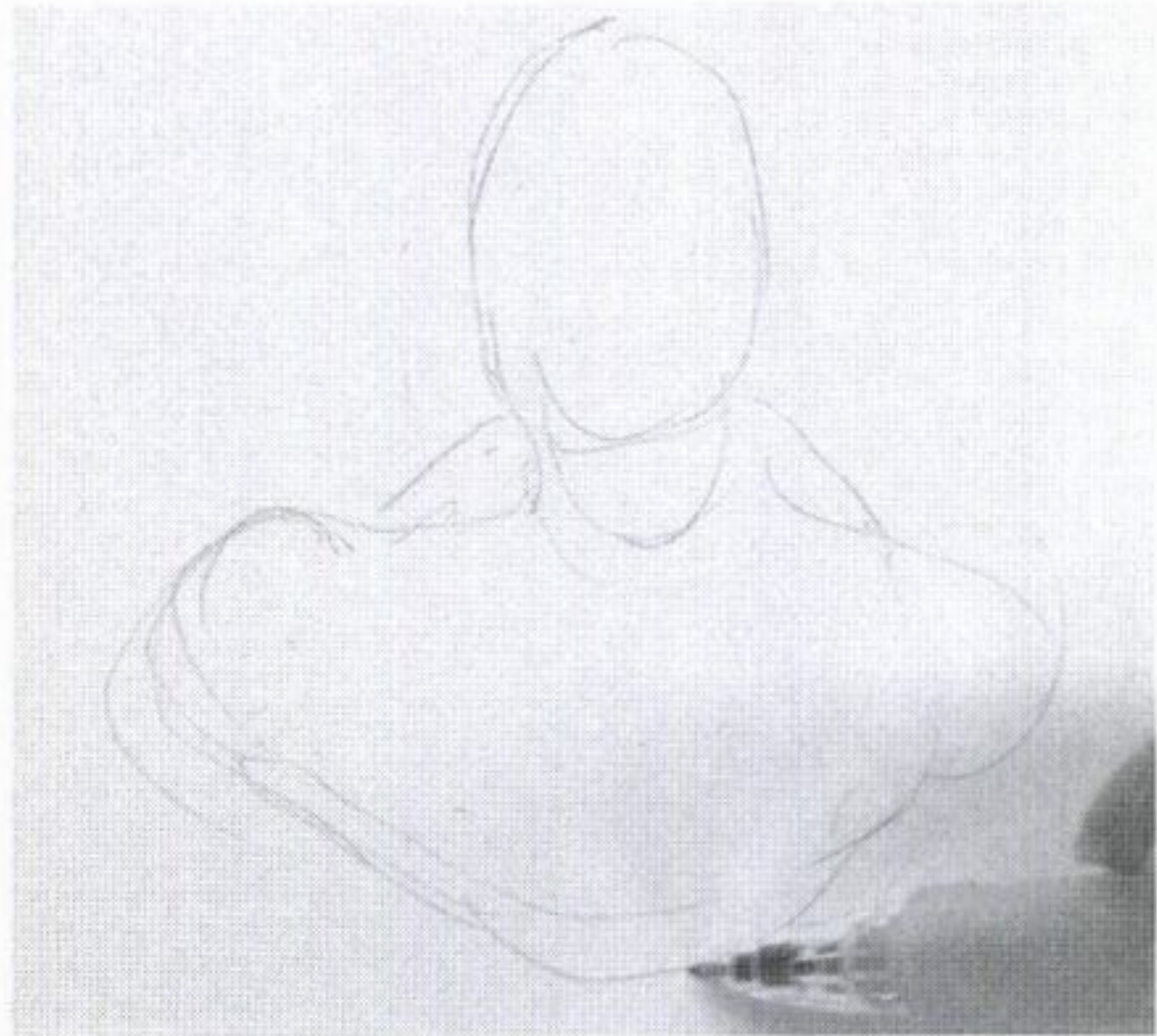
약 5분 만화 데생.....뒷모습·슈퍼 하이 앵글

제작시간 **5분** = 밑그림 **2분** + 마무리 **3분**

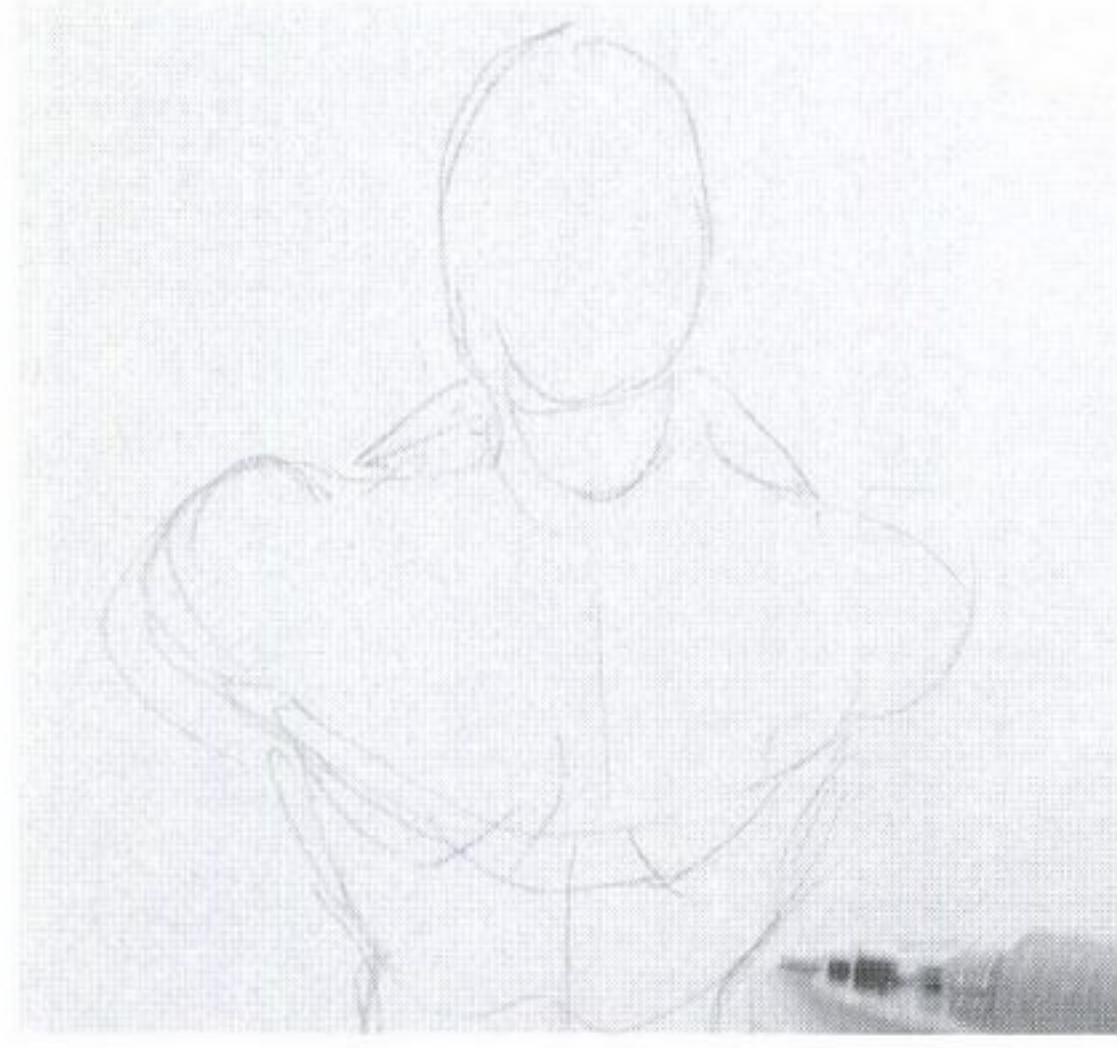


1 머리와 목에서 시작.

밑그림 데생



2 어깨에서 가슴(등)이 한층 더 크게 보이도록.



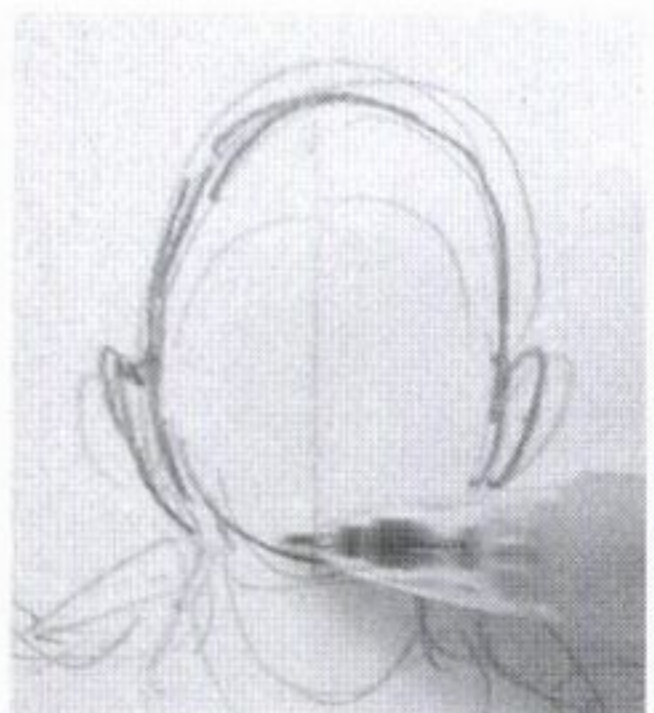
3 허리를 작게 좁히고 엉덩이 폭도 좁혀준다.



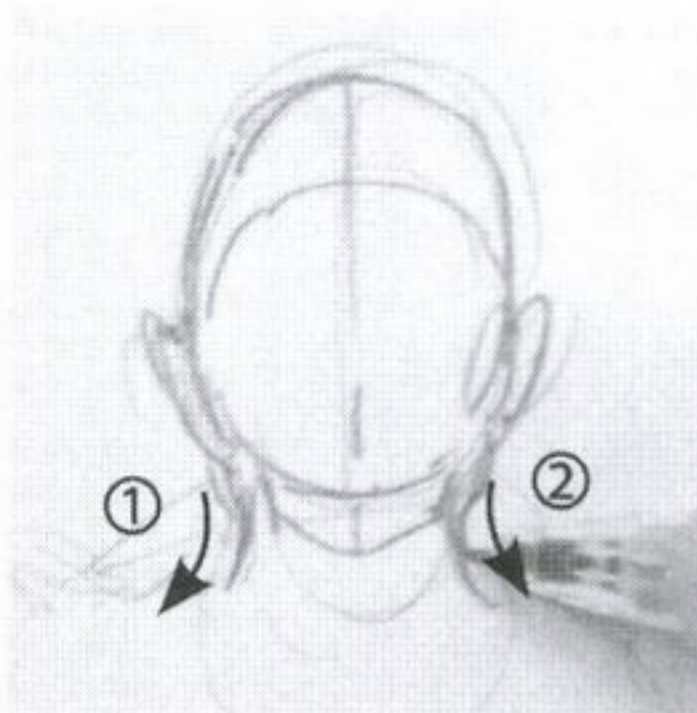
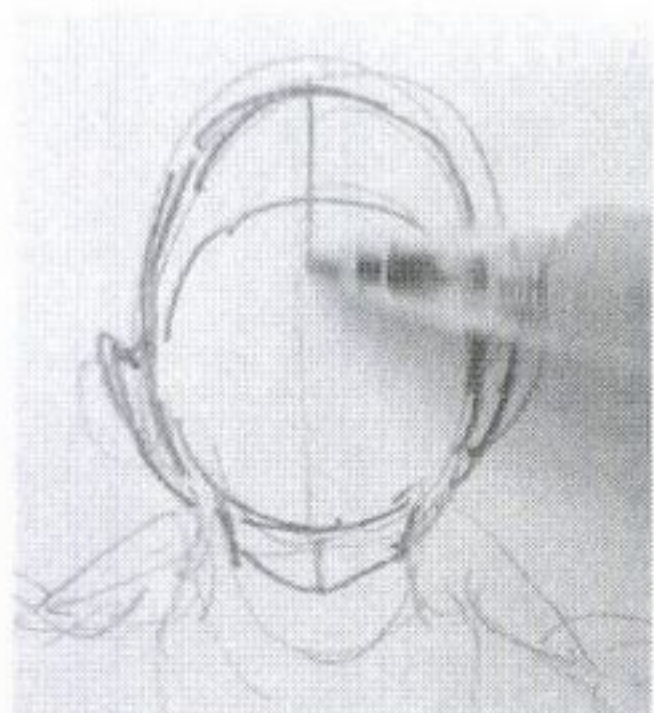
2분만에
밑그림 데생
완성

4 신체의 패임, 부풀음, 주름을 대략적으로 움푹움푹하게 표현한다.

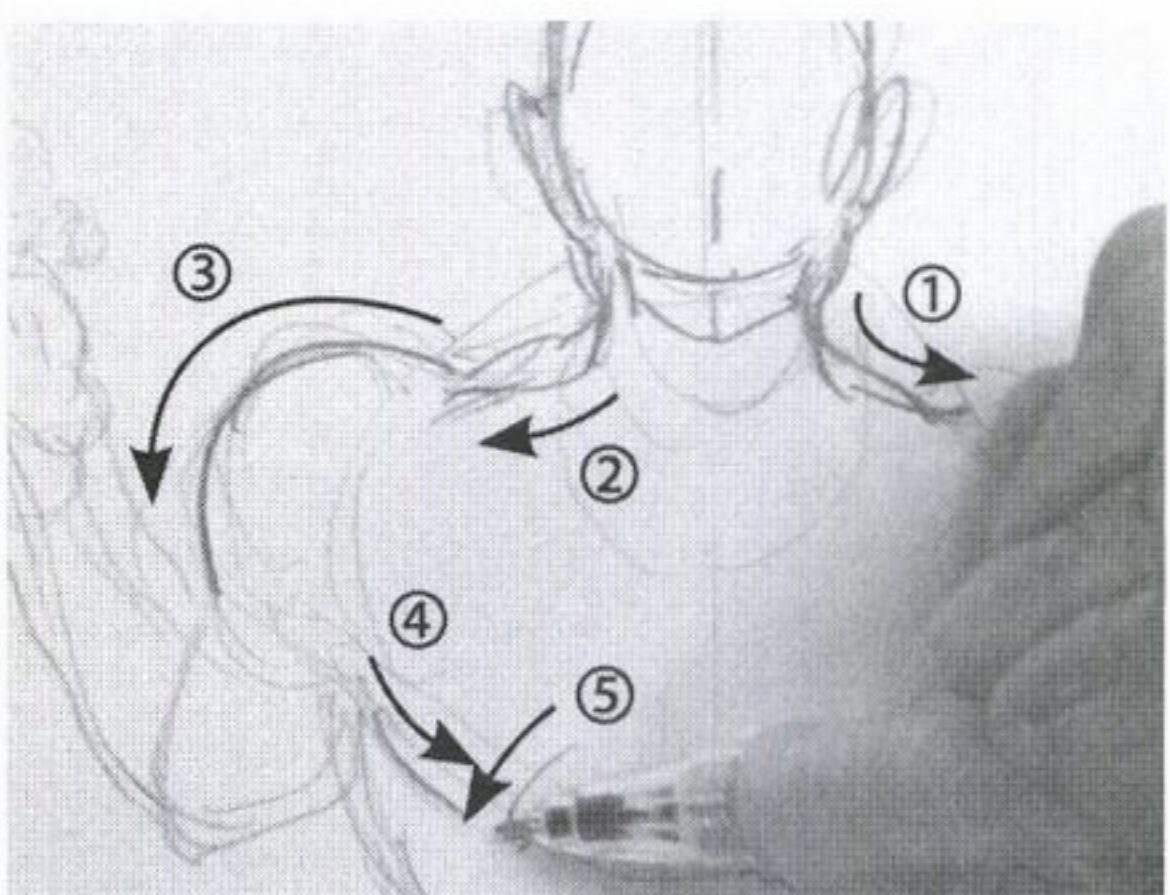
마무리 데생



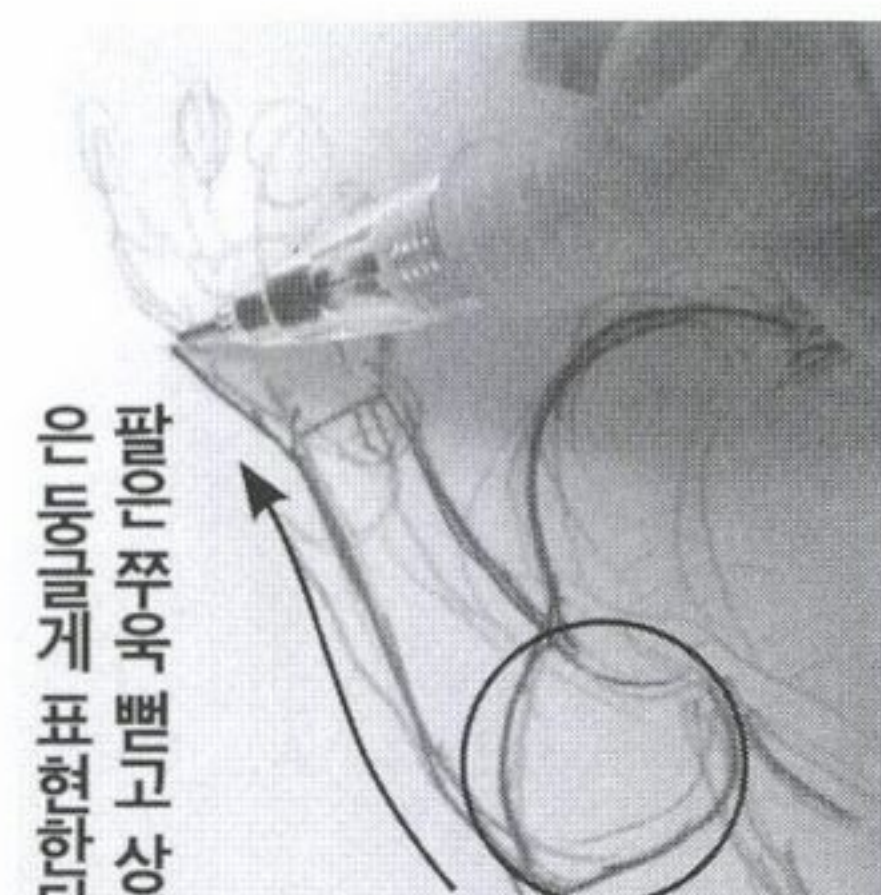
1 머리는 세로로 길게. 중앙에 정중선을 그어준다.



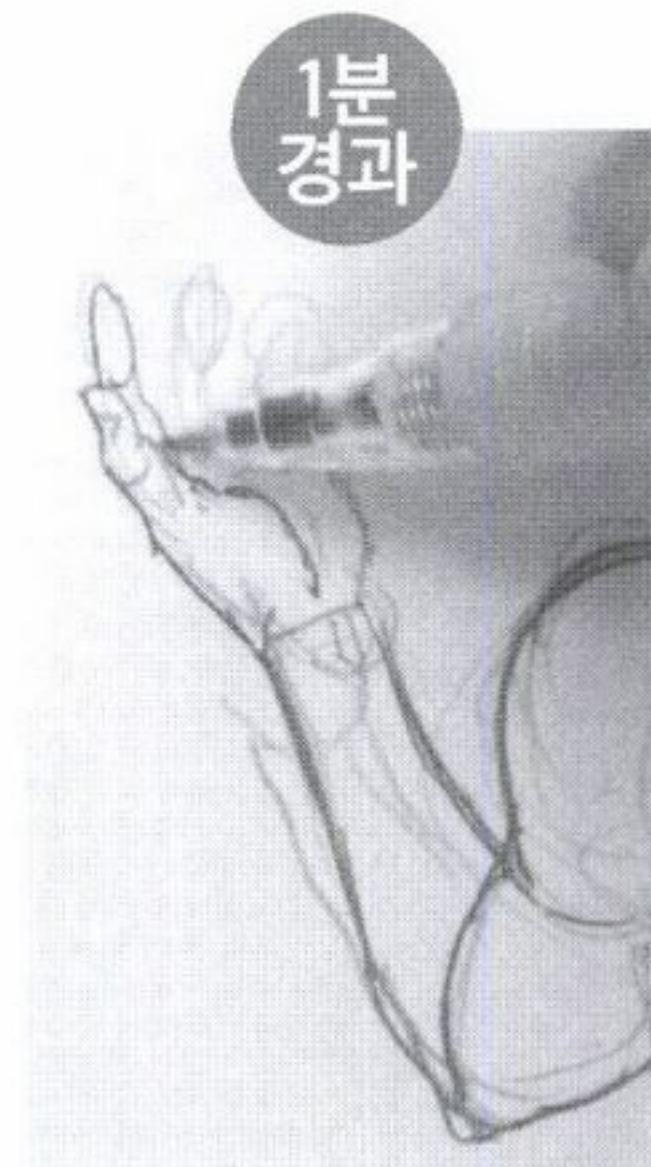
2 목은 어깨 근육의 라인을 따라서 짧게 그린다.



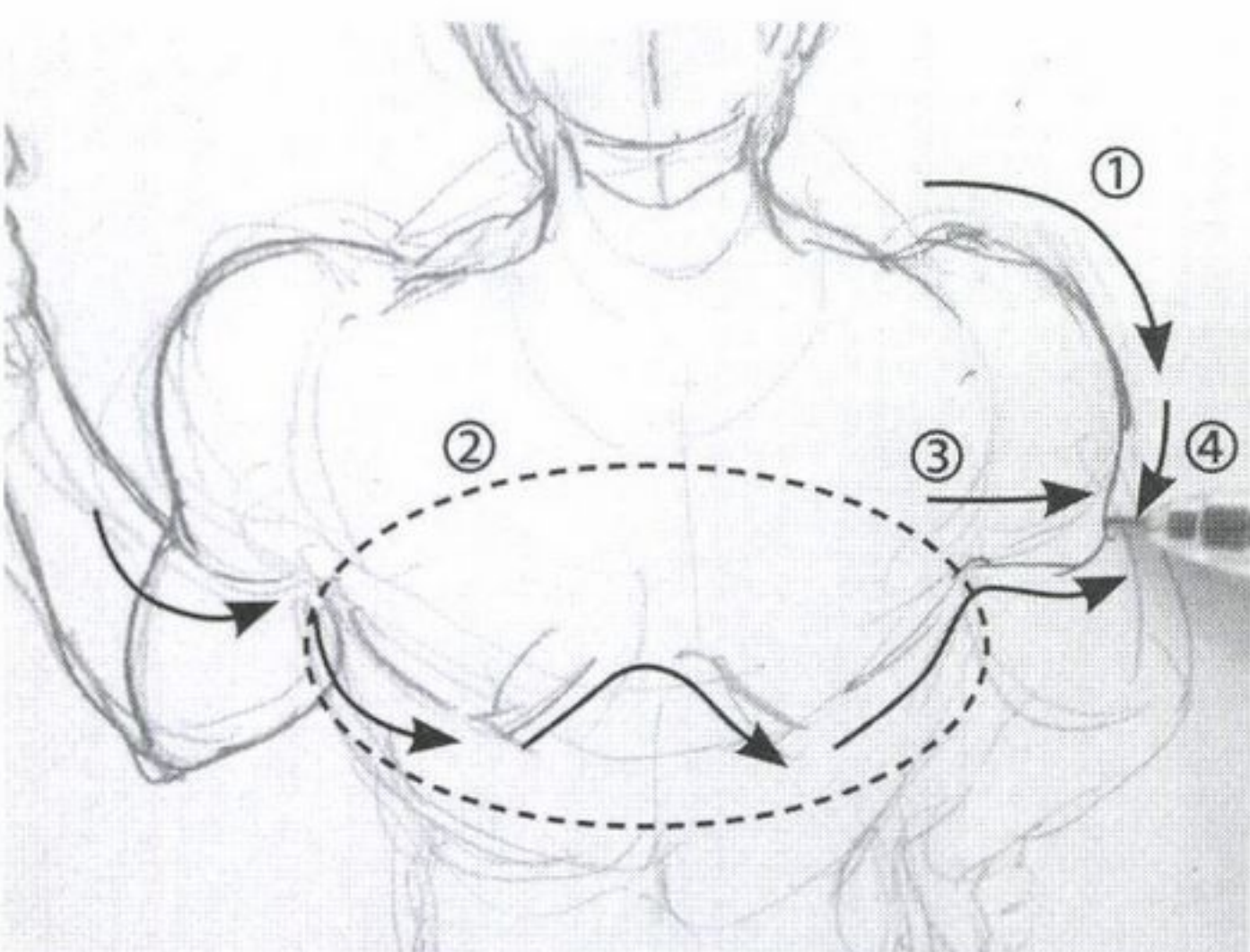
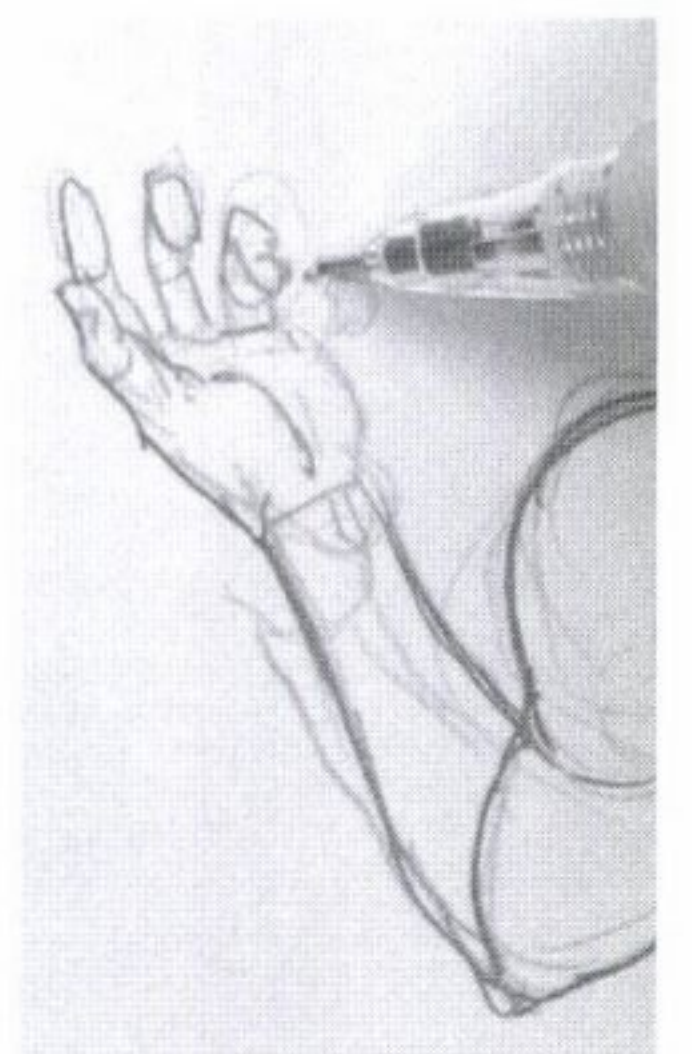
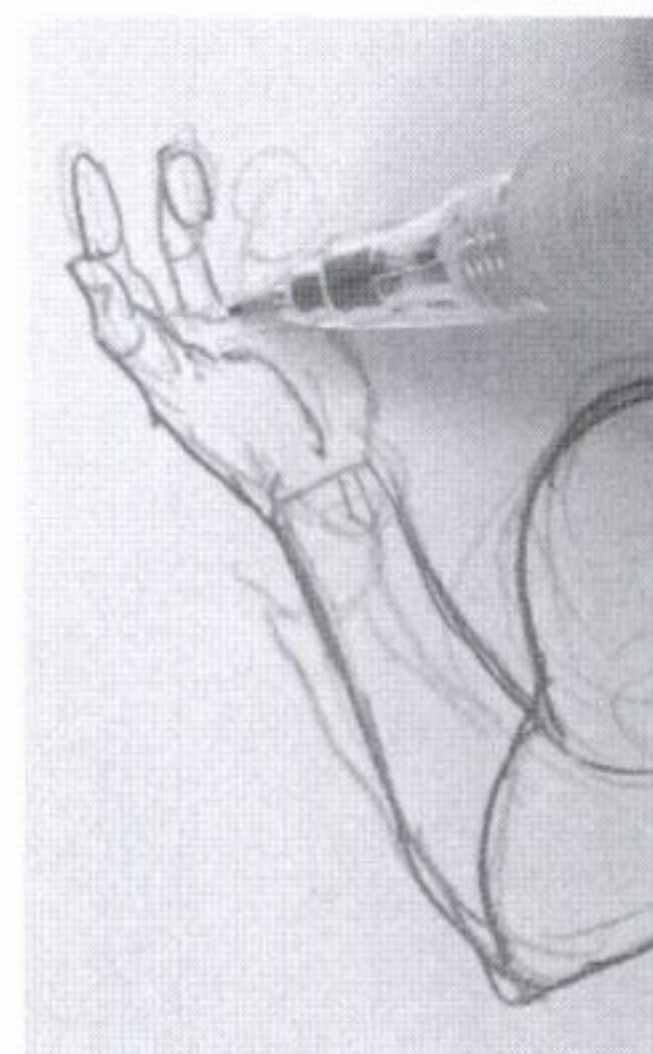
3 신체의 아웃 라인을 잡아주면서 표면의 뼈가 드러나는 부분과 근육의 이어짐도 고려하여 선이 끊어지지 않도록 표현한다.



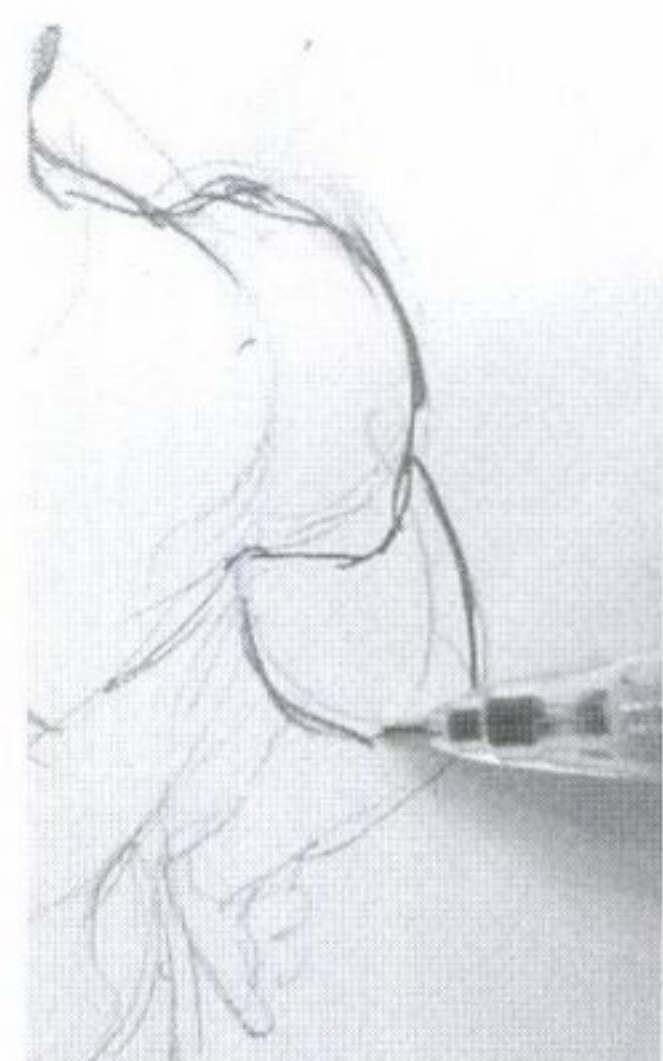
4 팔이라는 부위 안에서 관절로 따로 구분하여 과장한다.



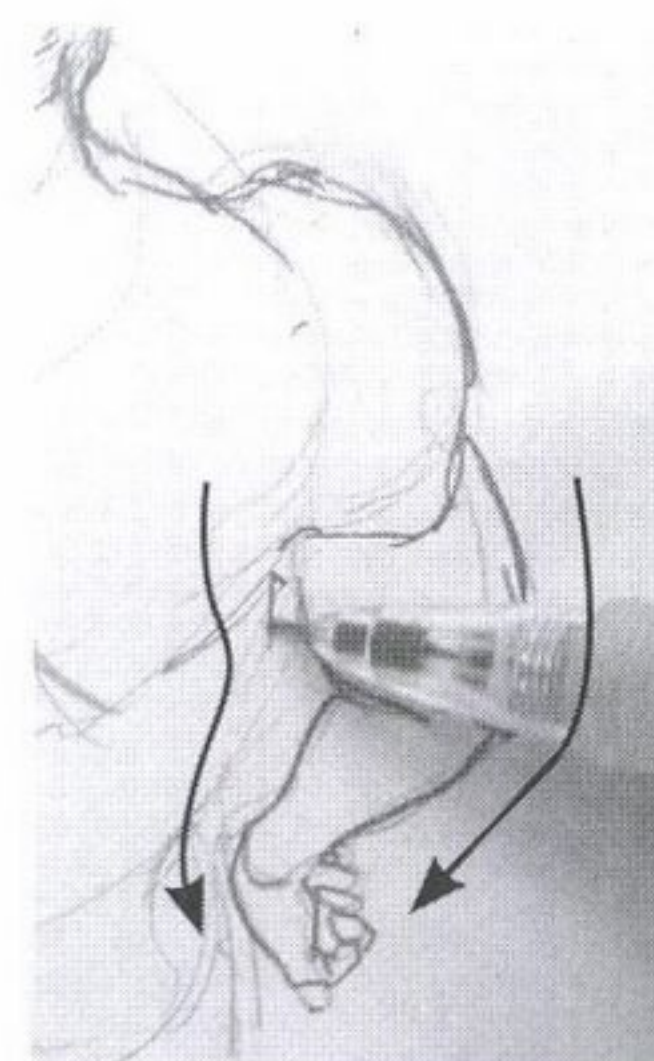
5 손바닥은 작은 부위 이므로 손을 강조하는 포즈가 아닐 때는 그다지 과장되게 그리지 않는다.



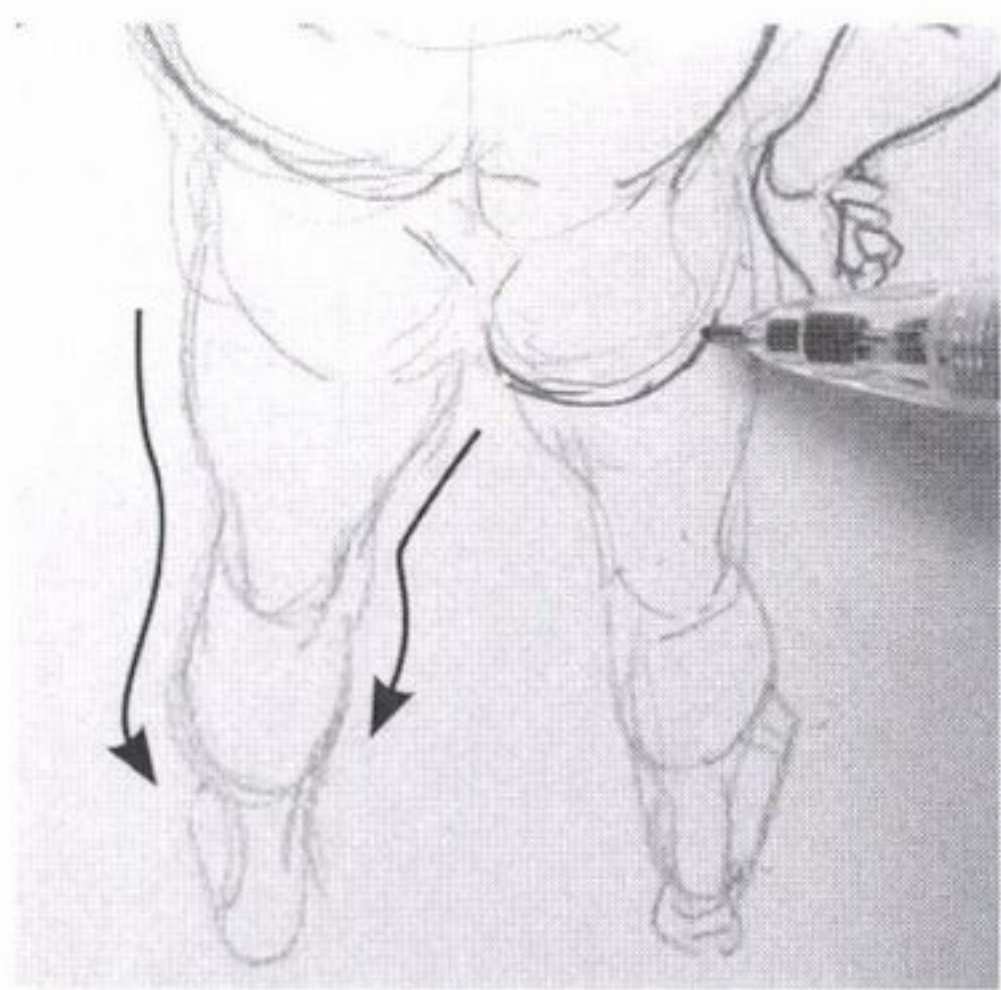
6 어깨에 이어지도록 견갑골을 배치한다.



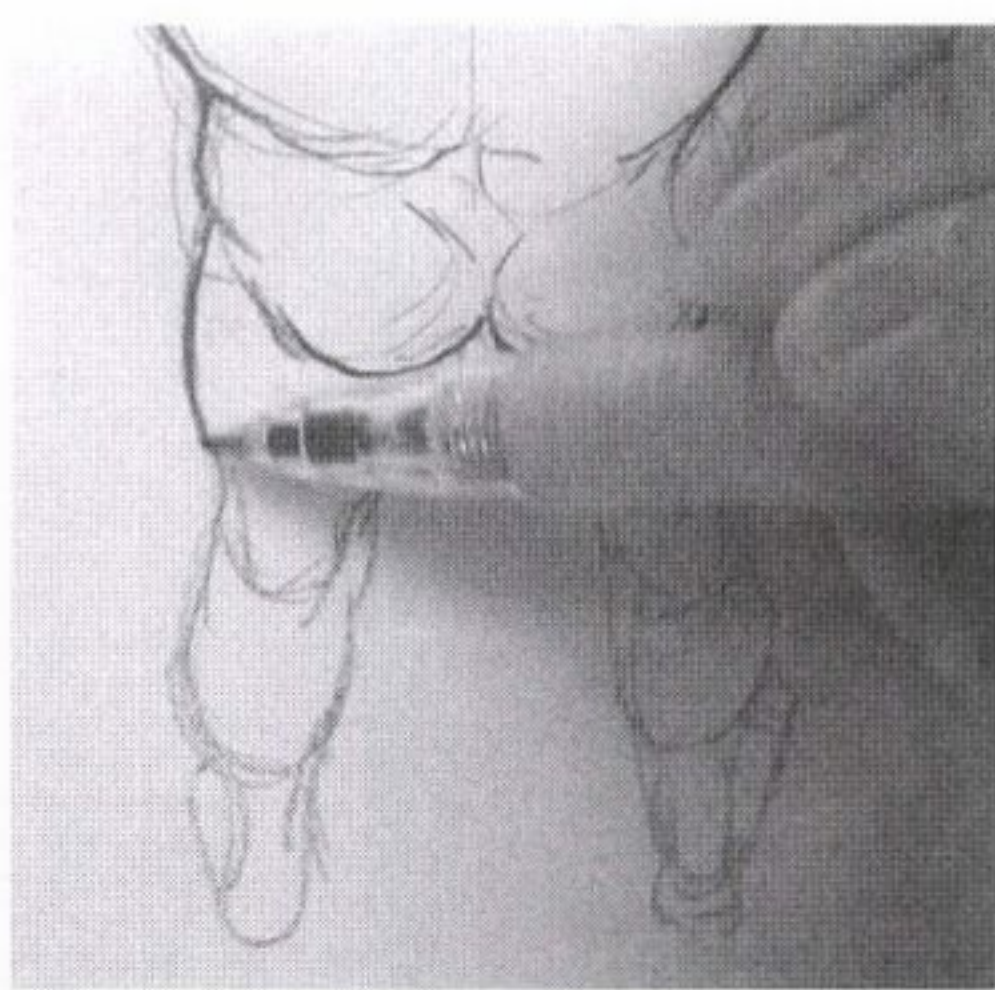
7 전체를 움푹움푹하게 강조하지 말고 더하거나 빼거나 하는 요령으로 뉘앙스를 붙여준다.



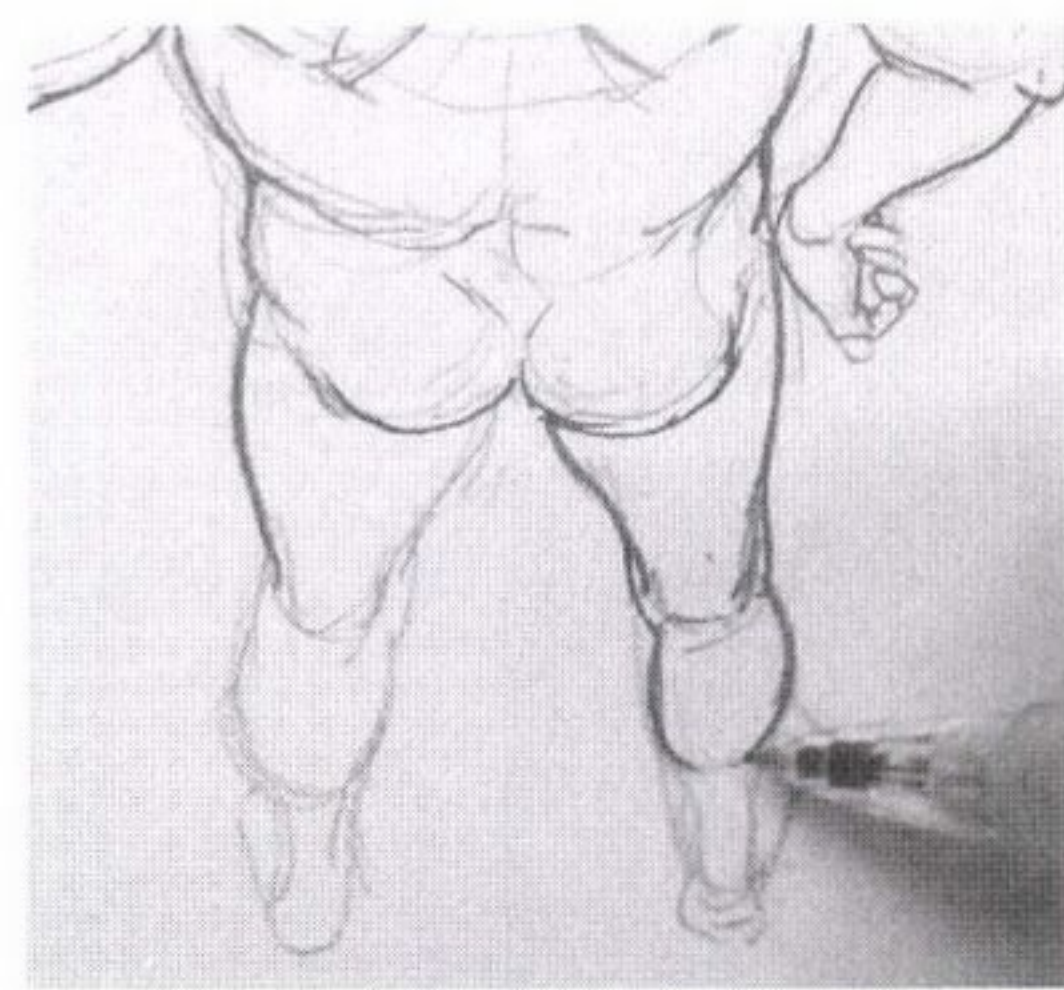
8 끝부분을 향해서 자그마하게 정리한다.



9 일반적인 하이 앵글(47p)보다 주름을 조금 더 강하게 표현한다.

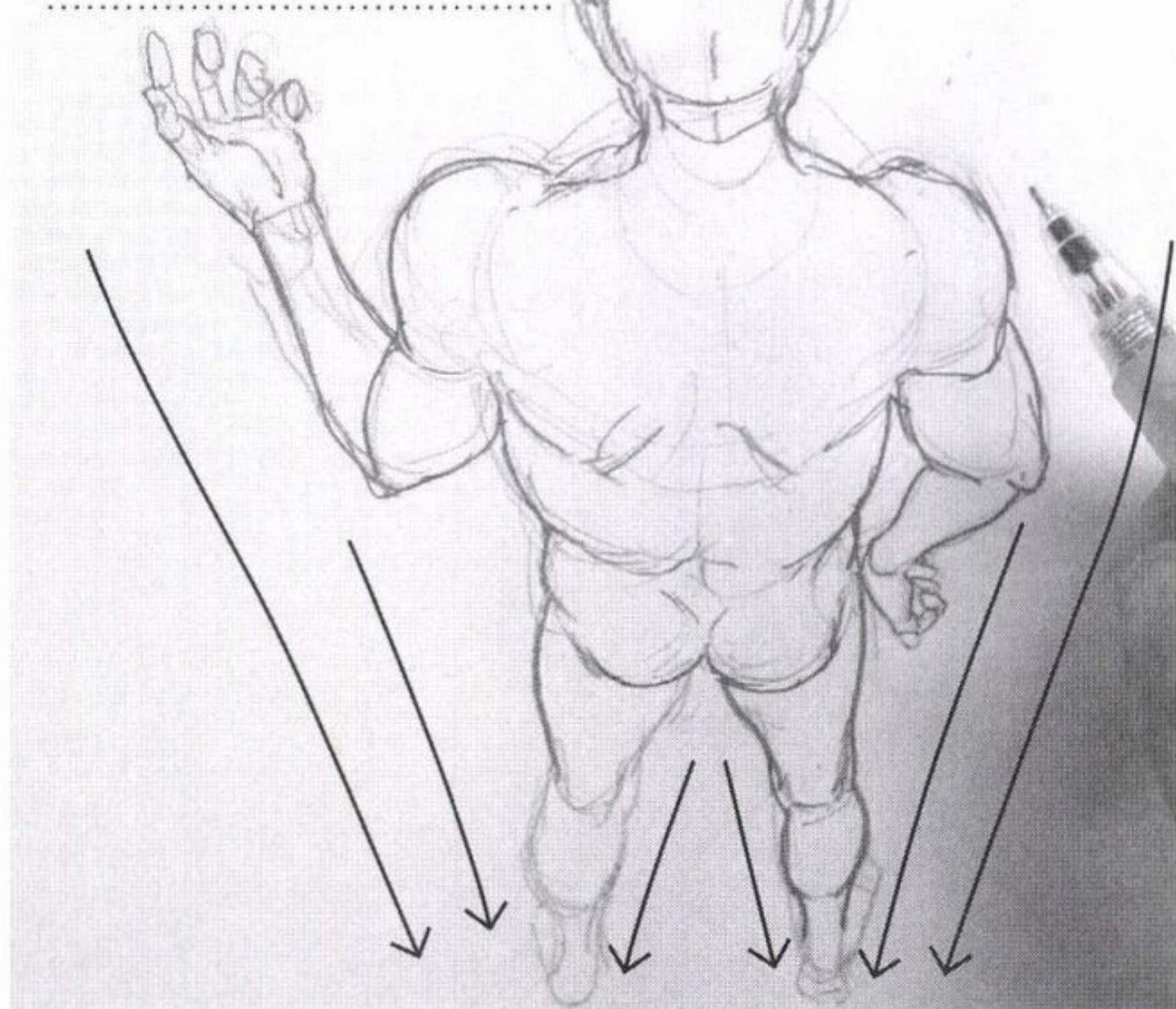


10 무릎 관절의 두께를 허벅지와 장딴지가 겹치는 곳에 잡아준다.

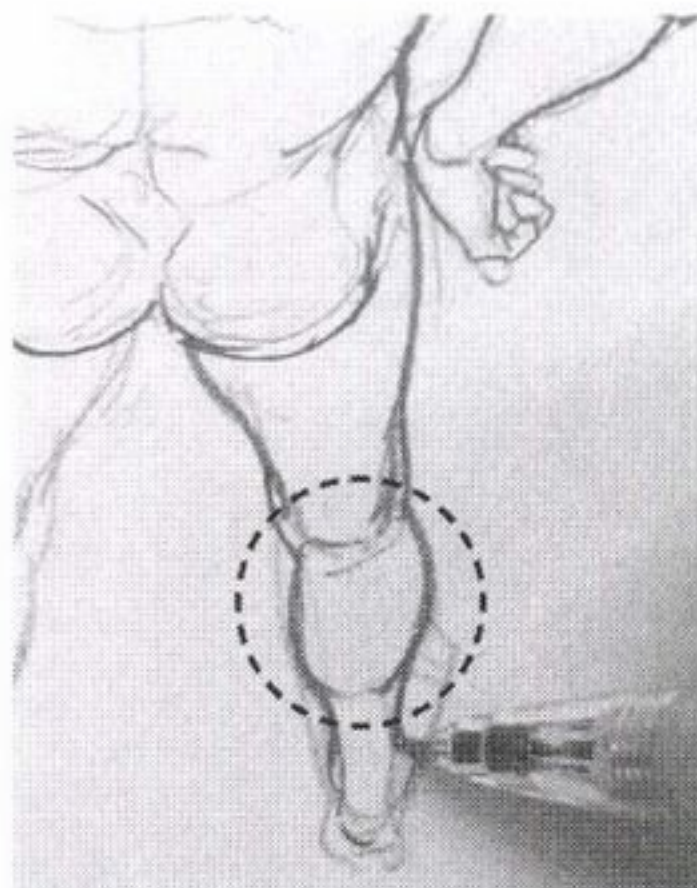


Point

목에서 견갑골까지 거리가 크게 벌어져 있으면, 훌쩍하고 크게 내려다보는 이미지가 생긴다.



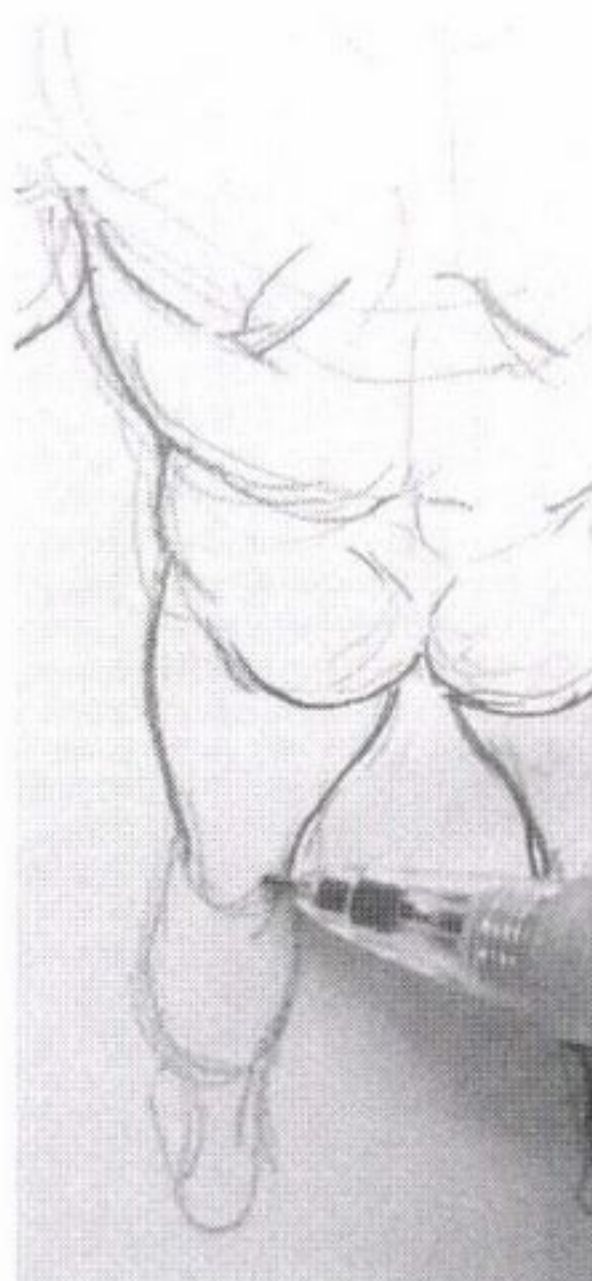
11 전체 실루엣이 예리해 지도록 다듬는다.



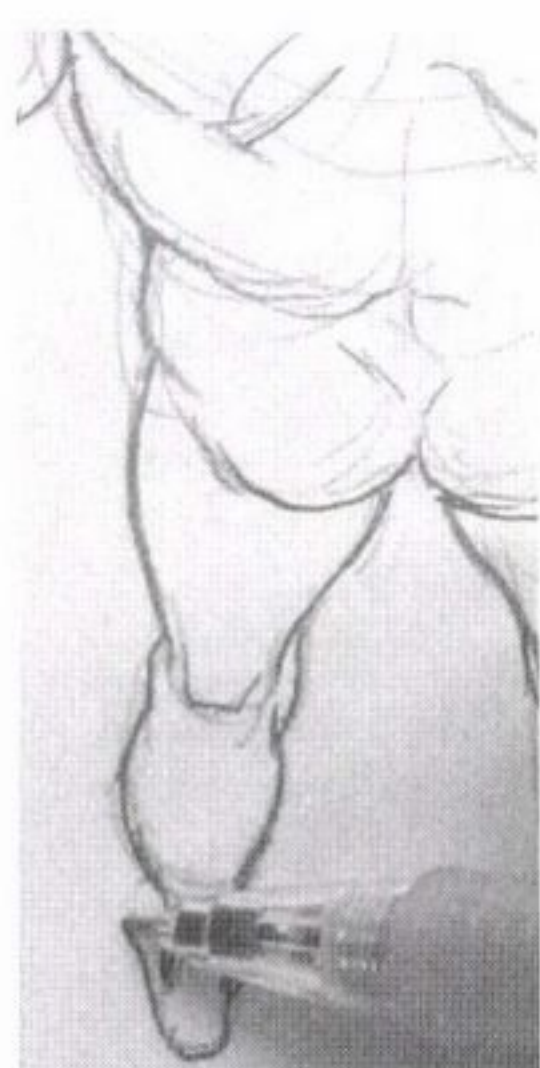
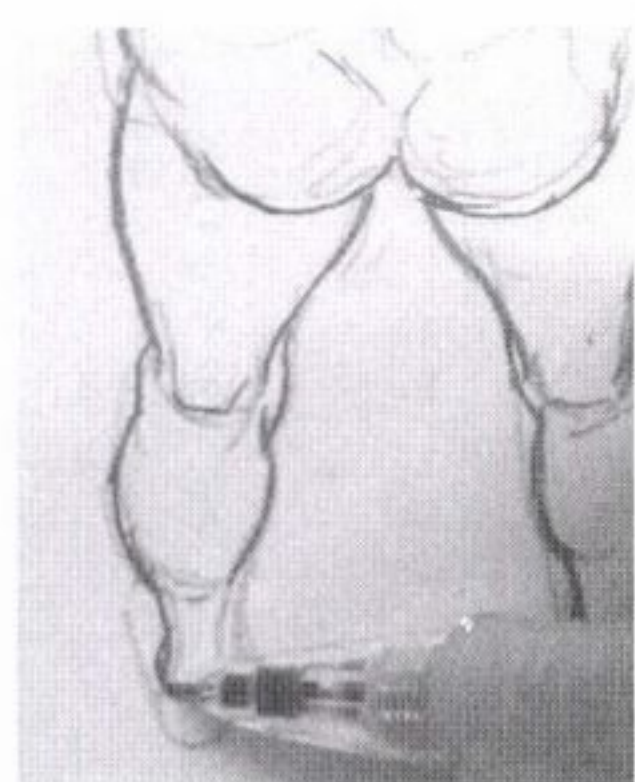
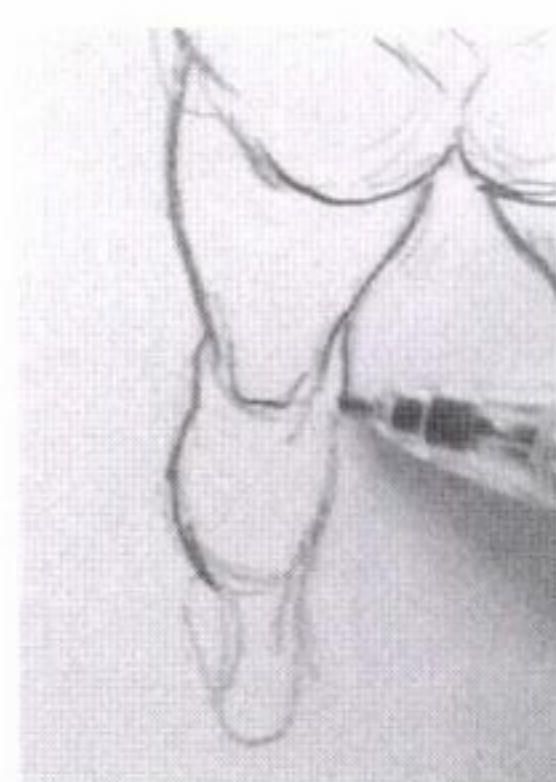
12 장딴지의 커다란 근육 덩어리를 그린 후에 그 아래에 뻗어져 있는 다리를 추가해 준다.



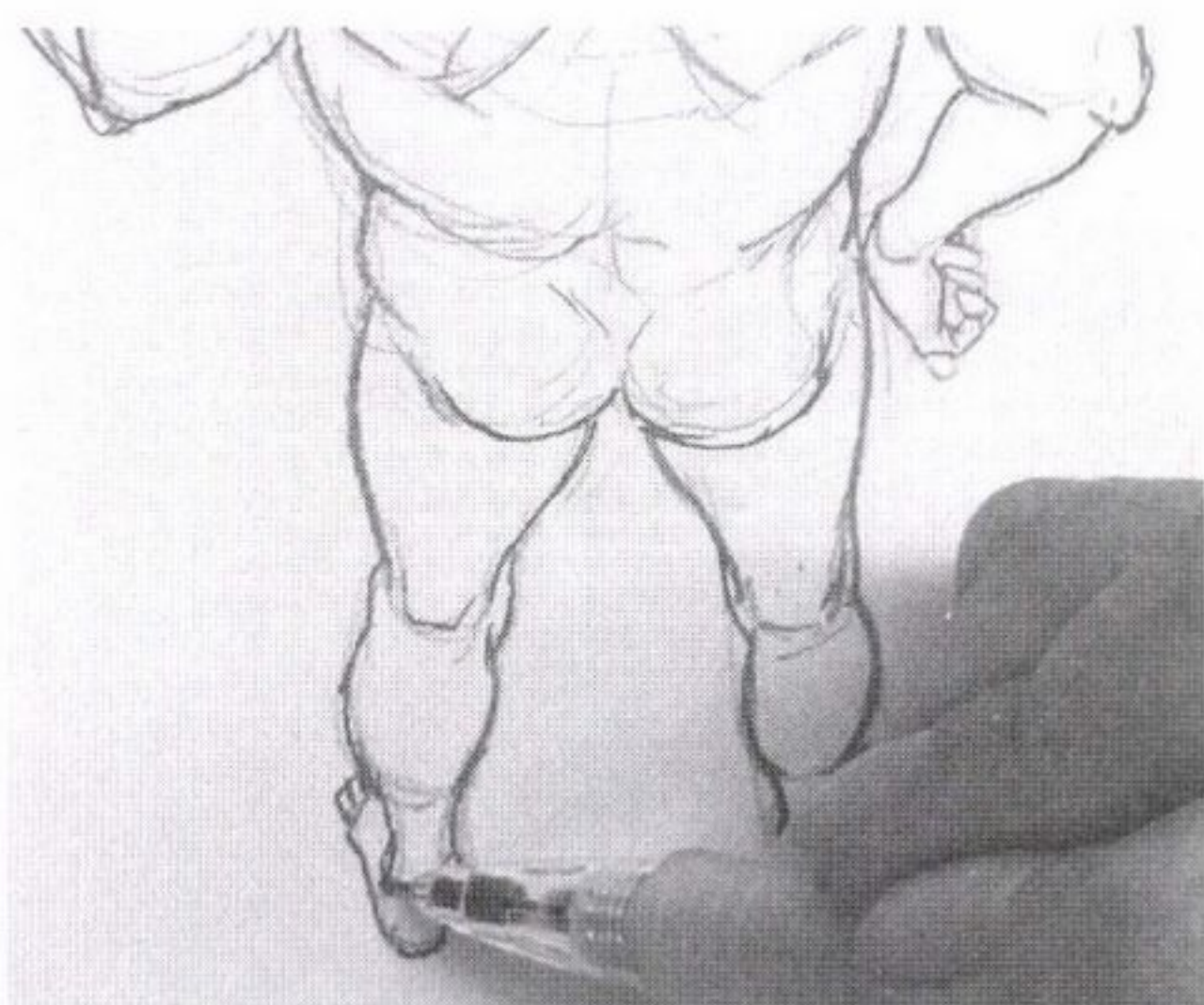
마무리 데생(원래 치수)



13 팔과 다리 등 각각의 부위도 날카로운 실루엣으로 통일해주면 전체적으로 볼 때에 강약이 생겨난다.



14 오른발의 밸런스를 보고 왼발도 형태를 다듬는다. 완전한 좌우대칭이 되도록 하지말고 힘의 가감에 따라서 약간 다르게 해주면 막대기처럼 뻗뻗하게 서 있는 인상을 억제할 수 있다.

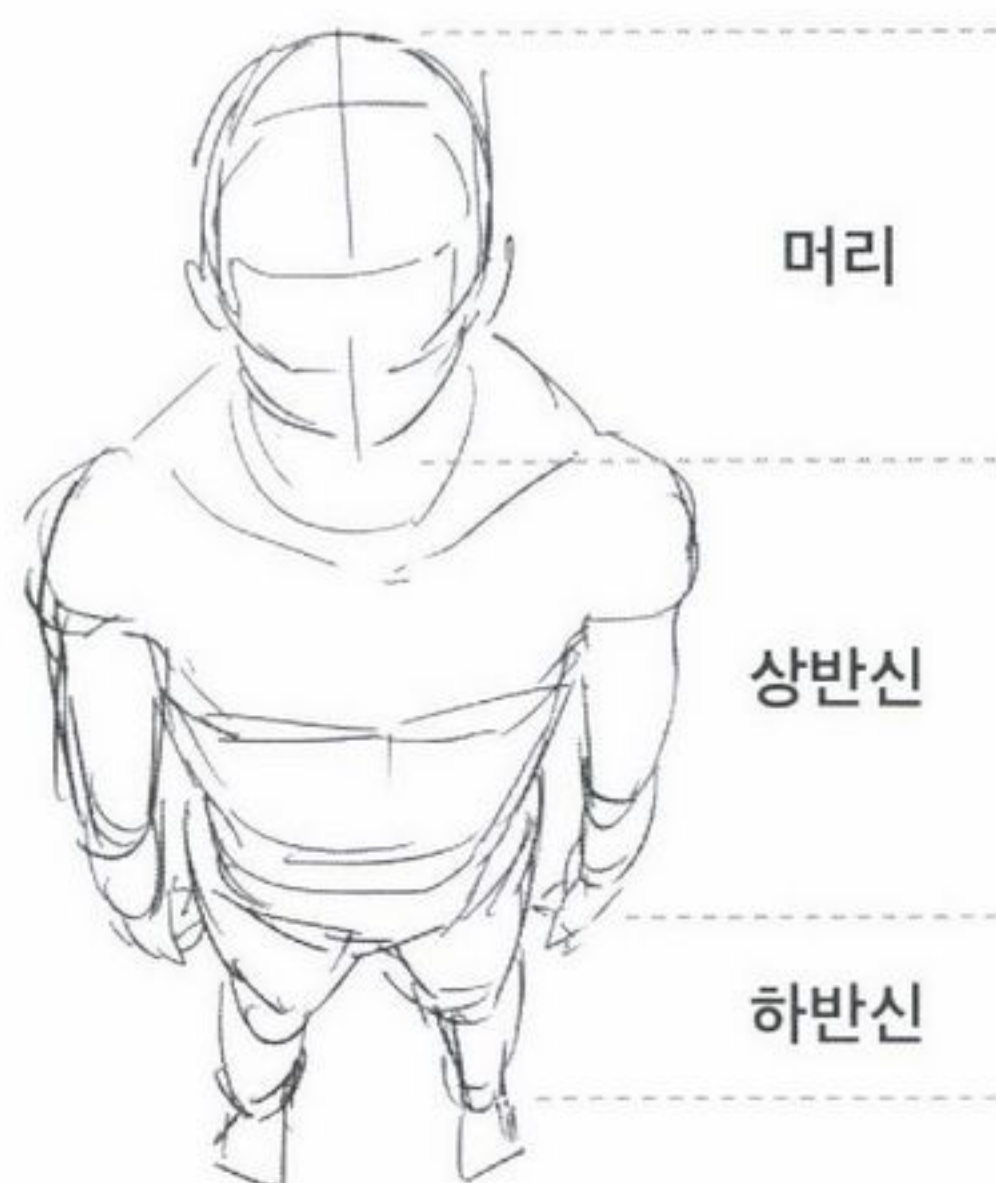


15 슈퍼 하이 앵글은 부위 하나하나의 구분을 탄탄하게 다듬어서 날카롭게 마무리 지었다.

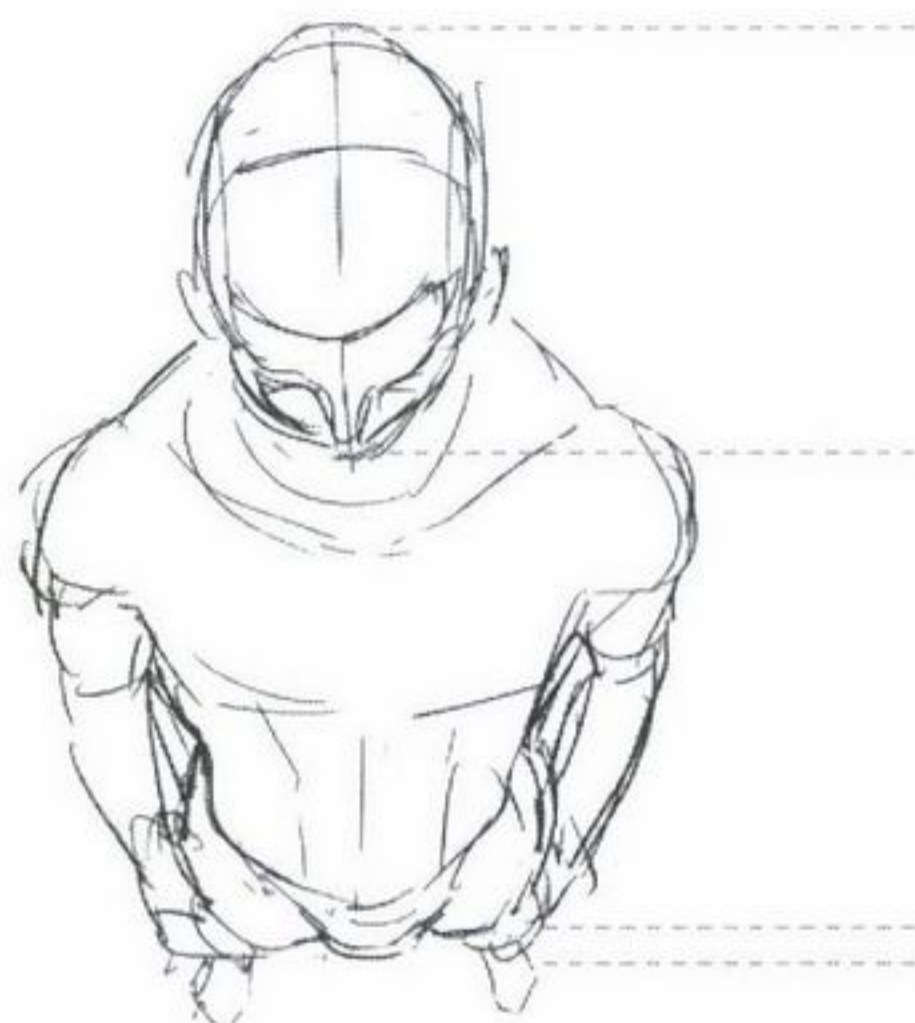


서 있는 포즈의 「서 있는 방식」에 주목해 보자

①차렷



②편한 자세



③비틀다



④기대다



예를 들어

하이 앵글을 그릴 때 체중을 싣는 방식에 변화를 주면...

①차렷



②편한 자세



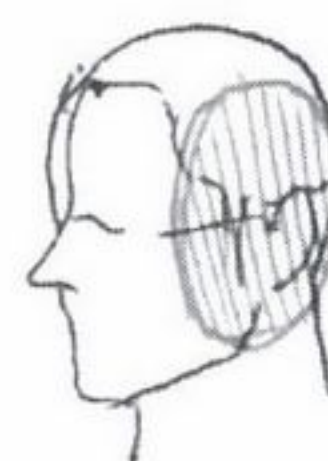
③비틀다



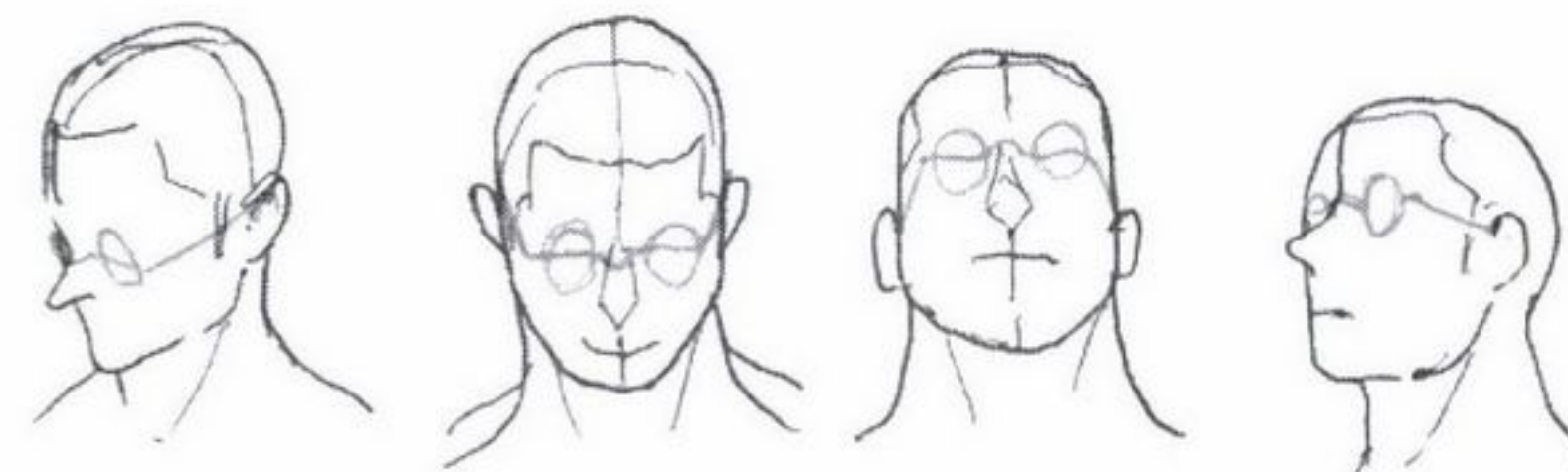
④기대다



머리의 입체감에 주의 하자

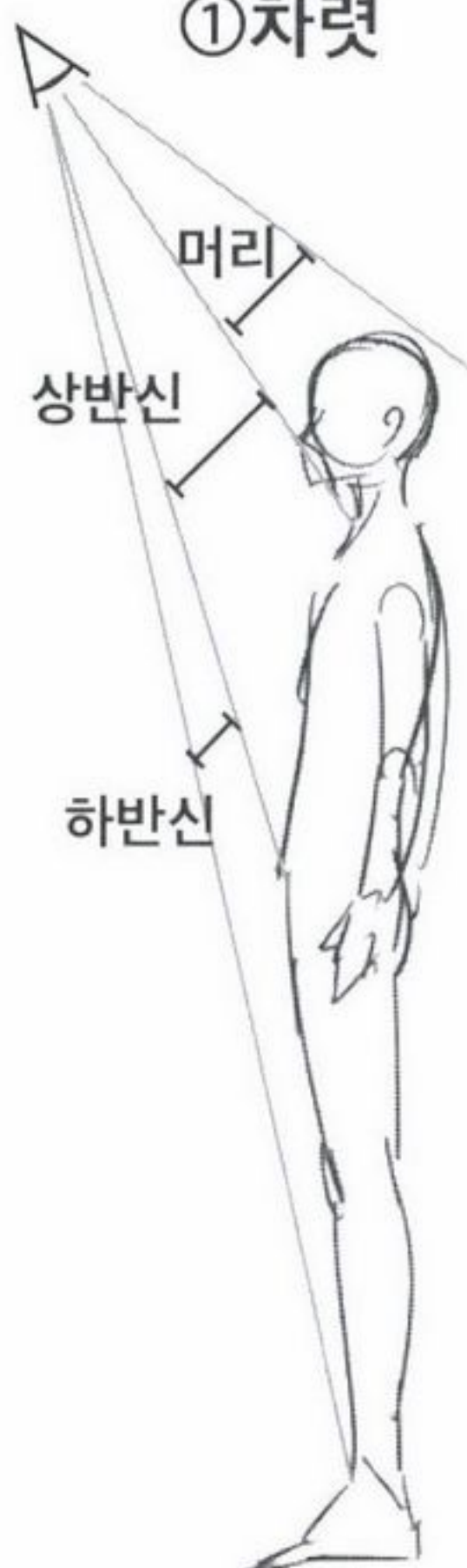


얼굴 측면의 입체감은 의외로 놓치기 쉬운데, 여기를 의식하느냐의 여부에 따라서 얼굴 표현력에 차이가 생긴다. 로우 앵글에서도 하이 앵글에서도 눈과 귀의 위치 관계는 중요하다. 안경을 이미지 하면서 눈꼬리와 귀뿌리로 이어지는 라인을 그어서 확인한다.



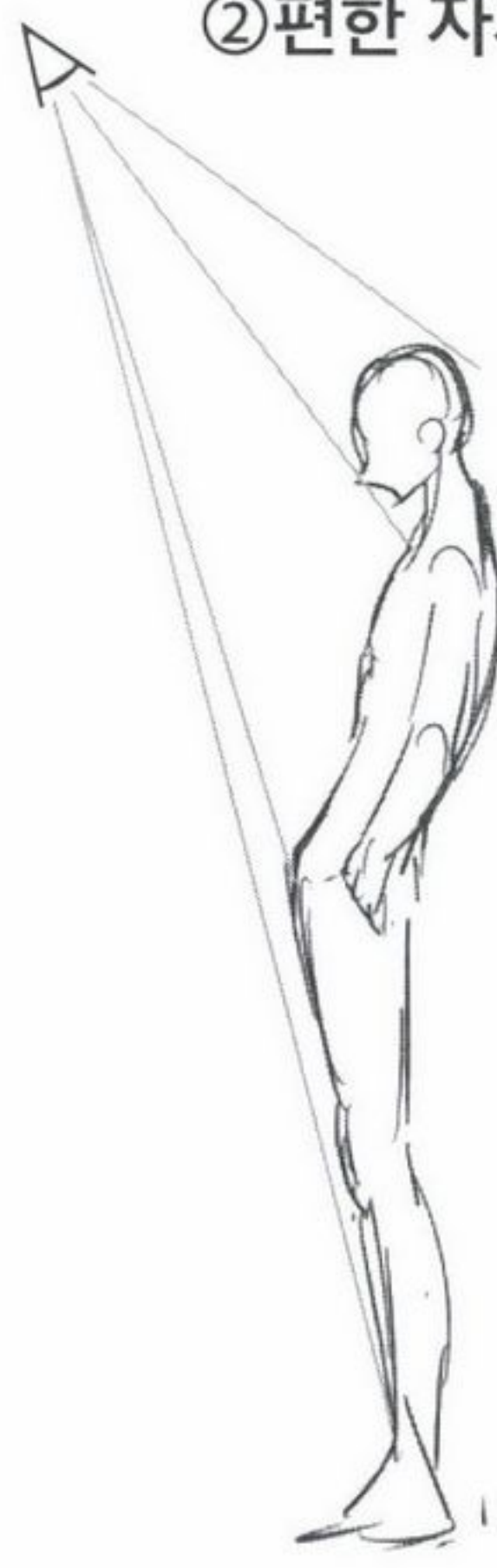
→설정한 눈높이에서 「신체의 부위가 각각 어느 정도까지 보이는가?」를 고려하여 그려 봅시다.

①차렷



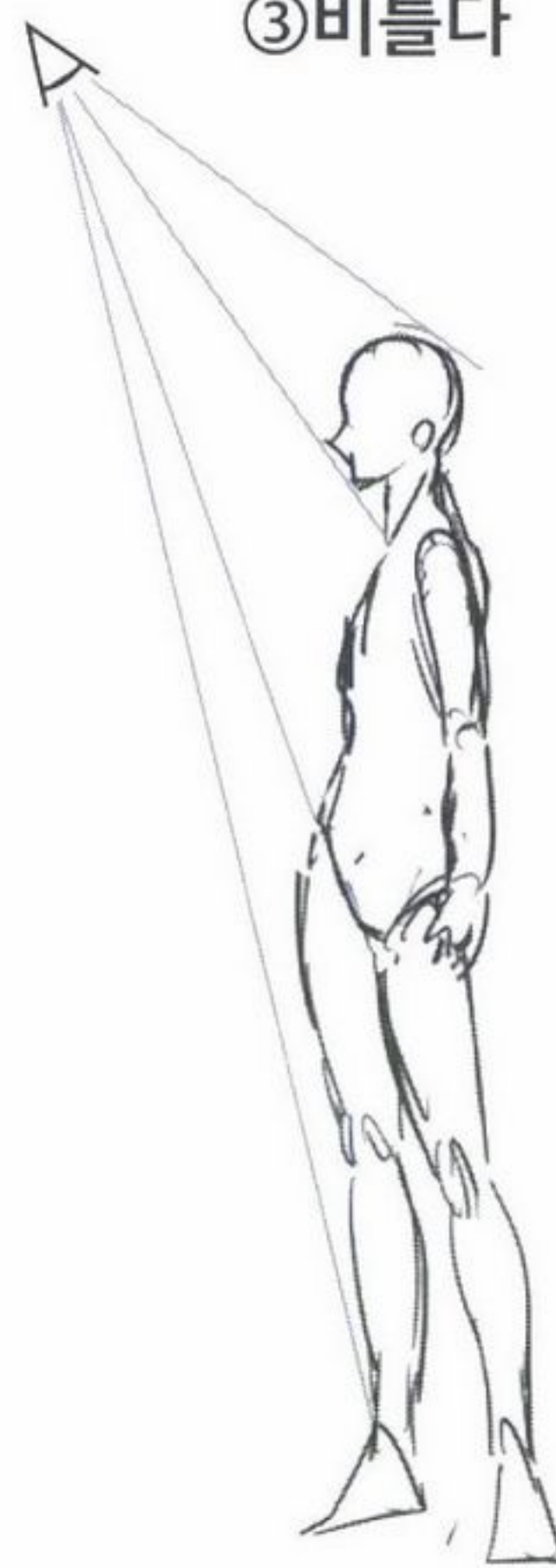
기본 포즈. 하반신보다 상반신이 보이는면적이 크다.

②편한 자세



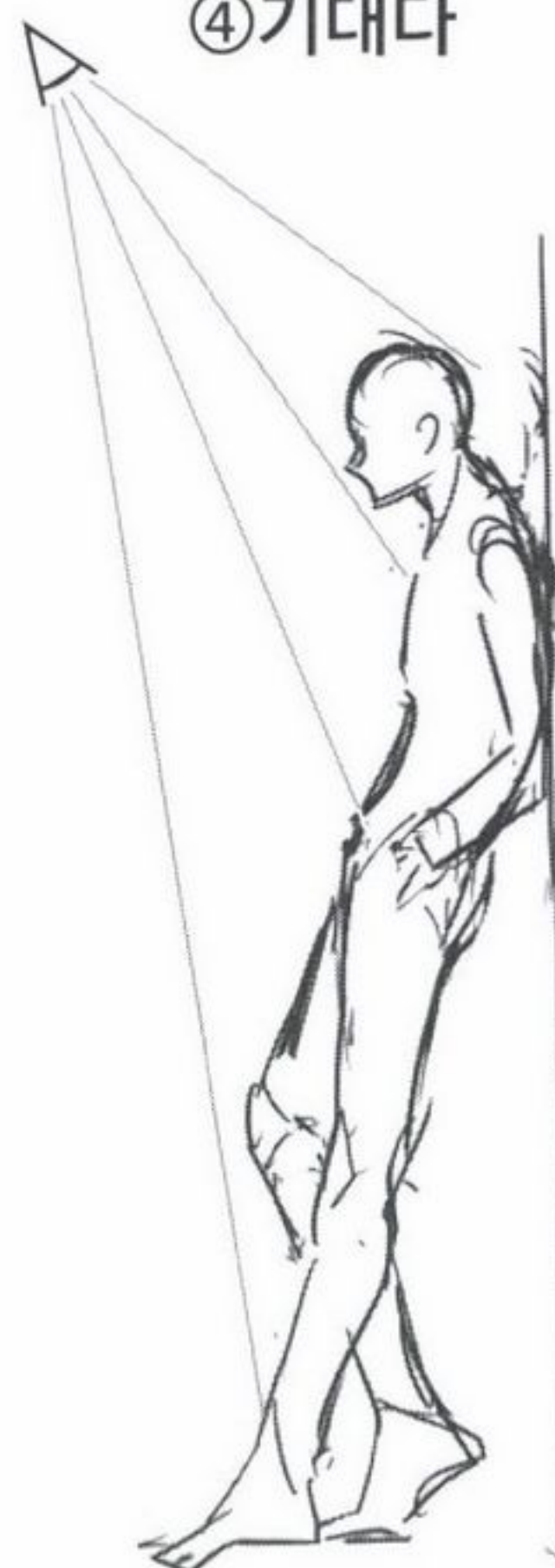
새우등처럼 허리를 빼면 밸런스를 잡으려고 다리도 대각선으로 기울어지므로, 하이 앵글에서 보면 하반신이 보이는면적은 한층 작아지게 된다. 무릎에서 발목까지는 거의 보이지 않는다.

③비틀다



한쪽 다리(왼쪽 다리)는 뒤에 있기므로 잘 보이지 않는다.

④기대다



②의 편한 자세와 마찬가지로 새우등이 되지만 벽에 기대고 있기므로 다리가 전면으로 나온다. 하반신까지 확실하게 보인다.



제2장

움직임이 있는 포즈와 앵글 변환에 도전해 보자

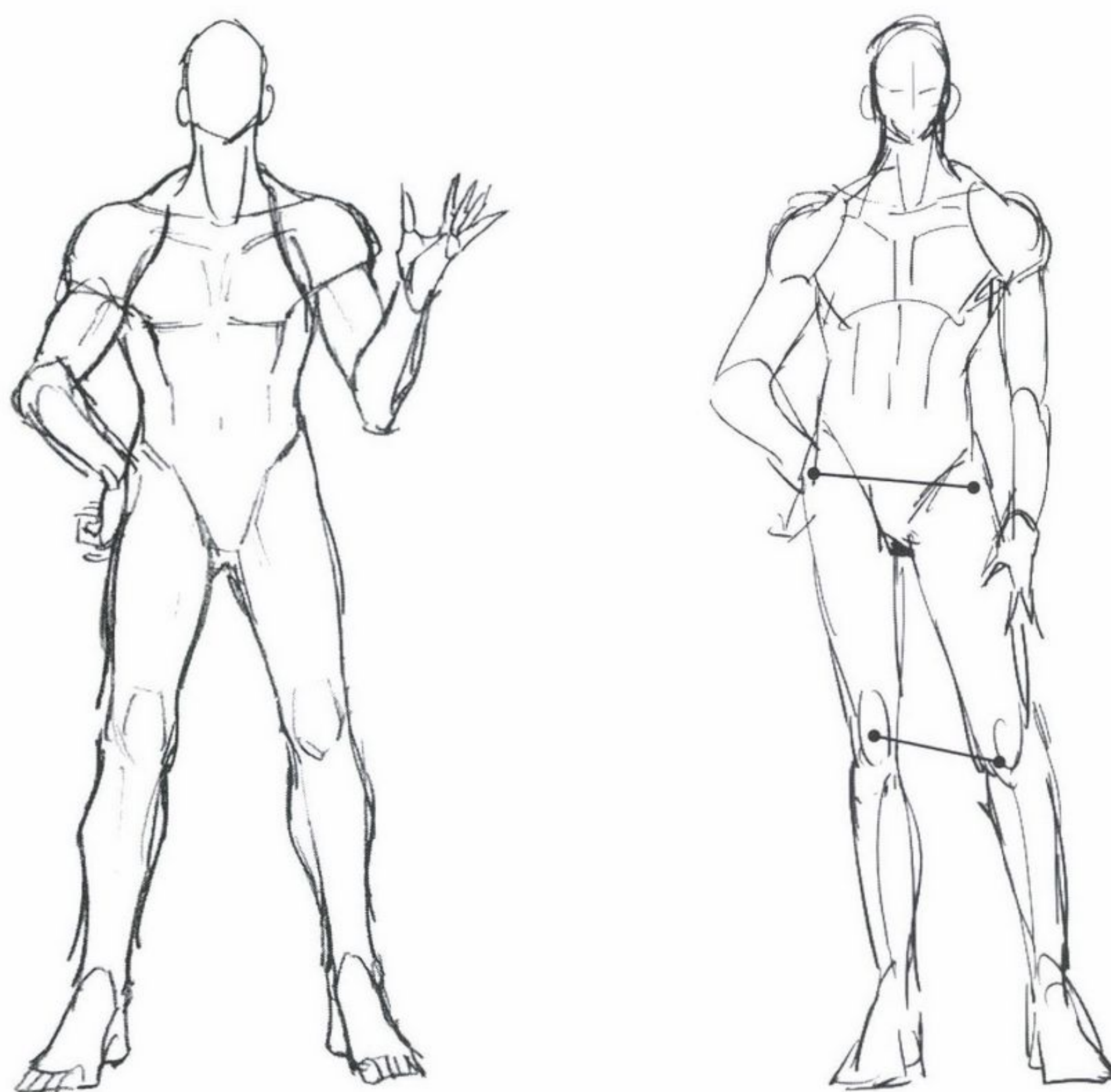
드디어 본격적으로 전신의 움직임을 파악해 봅시다. 서 있는 포즈에 움직임을 주면 다음 단계인 비트는 포즈로 진행할 수 있습니다.

하나의 포즈를 다른 각도로 그리는 「전방위 공략」, 거기에 원근감 표현이 필요한 앉아 있는 포즈와 누워 있는 포즈, 보는 위치를 바꾸어서 대담한 로우 앵글과 하이 앵글로 잡아주는 「앵글 변환」, 그리고 복수의 캐릭터가 엮이는 격렬한 동작 표현 등 단시간에 그리기에서만 경험할 수 있는 스피드 넘치는 실험이 가득합니다.



서 있는 포즈에 움직임과 표정을 넣어보자

2개의 다리로 서 있기만 해도 쓰러지지 않도록 신체 전체의 근육이 밸런스를 잡고 있으므로 「서 있기」라는 운동을 하고 있다는 뜻이 됩니다. 하지만 그저 막대기처럼 서 있기만 해서는 움직임을 느끼기 힘들므로 「자연스러운 움직임」이 느껴지도록 「서 있는 포즈」에 움직임을 부여해 봅시다.



24p에서 그린 정면 남성. 양발에 체중을 싣고 서 있는 포즈.

오른쪽 다리에 체중을 실은 「외발 중심」 포즈. 체중이 실린 쪽의 허리가 올라가므로 서 있는 포즈에서 역동감을 느끼게 할 수 있다.

허리의 높이가 변한다. 거기에 좌우 무릎 높이에 더욱 차이를 주면 중심이 한쪽으로 쏠리고 있음을 쉽게 알 수 있어 자연스러운 포즈가 된다. 일투려 좌우를 언밸런스하게 그림으로써 오히려 자연스럽게 보이는 것이 포인트.

1 우선은 허리만 기울인다

똑같이 「한쪽 다리에 체중을 실는 포즈」라 해도 장면과 감정에 따라서 신체에 힘을 주는 정도에 강약을 줄 수 있습니다. 이런 식으로 표정만이 아니라 포즈에서도 감정 표현을 할 수 있습니다.

레벨
1

편한 상태

예를 들자면...

「누군가를 기다리는중」, 「무언가를 보느라」 「이」

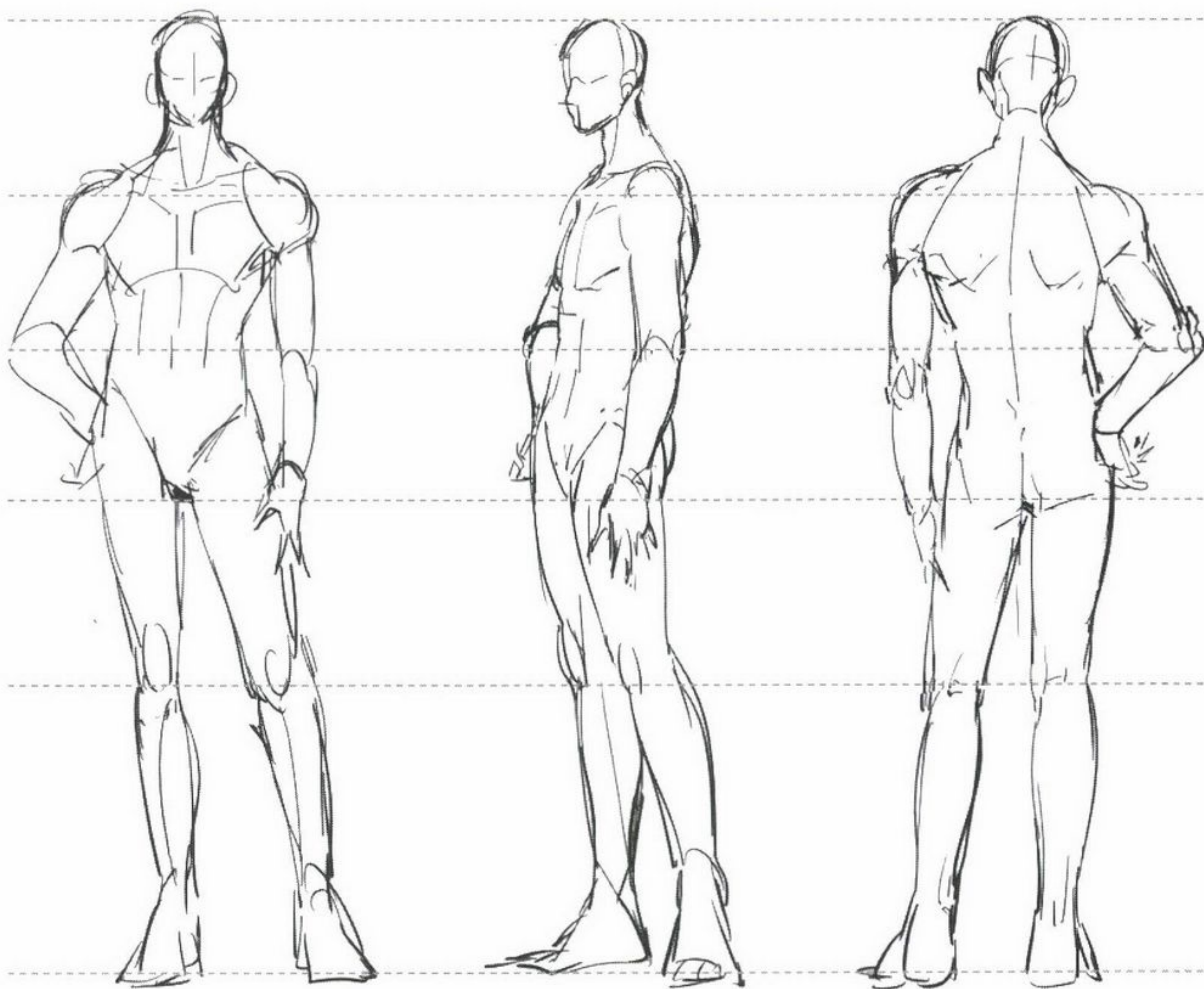


표정이 자연스러움

「외발 중심」을 그리기 위한 힌트

힘을 빼고 있는 다리 쪽이 「가랑이 관절부터 무릎까지」는 길게 보이므로 이런 식으로 그린다. 실제로 다리 길이가 변하는 것은 아니지만 「그렇게 보이니까 그렇게 그린다」는 감각으로 잡아준다.

인체를 관찰하고 있을 때에 걸모습이 설령 착각이 있었다고 해도 「눈의 착각」이 과장된 표현의 근원이라 생각하므로 적당히 조절하는 것을 의식하며 도입해 보는 것이 좋다.



레벨 2

포즈를 취하고 있다.



예를 들자면...

「몸 잡고 있다」, 「감정을 담아서 누군가를 바라보고 있다」는 표정과 조합하여 안정부절하고 있는 듯이 보이게 한다. 던가, 몸 잡고 있는 듯이 보이게 한다.



표정에 감정이 담겨 있다

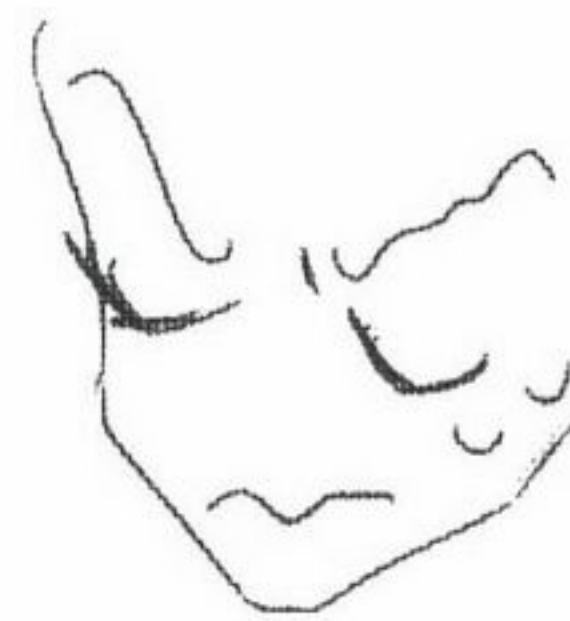
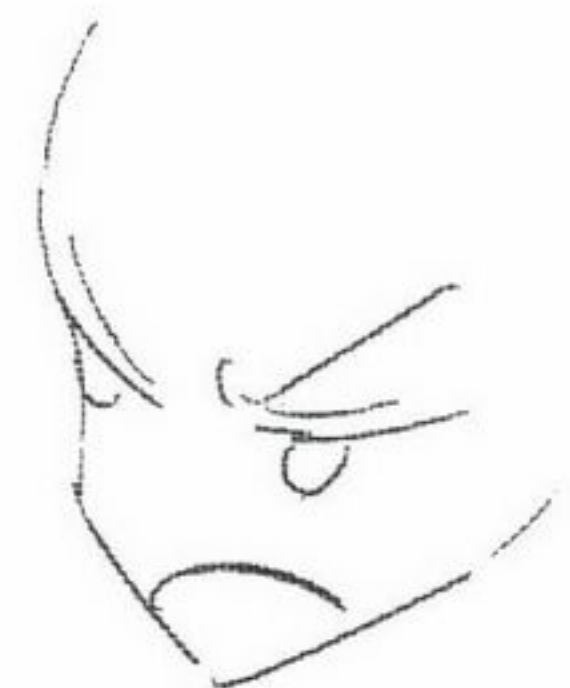
레벨 3

동작이 커진다.



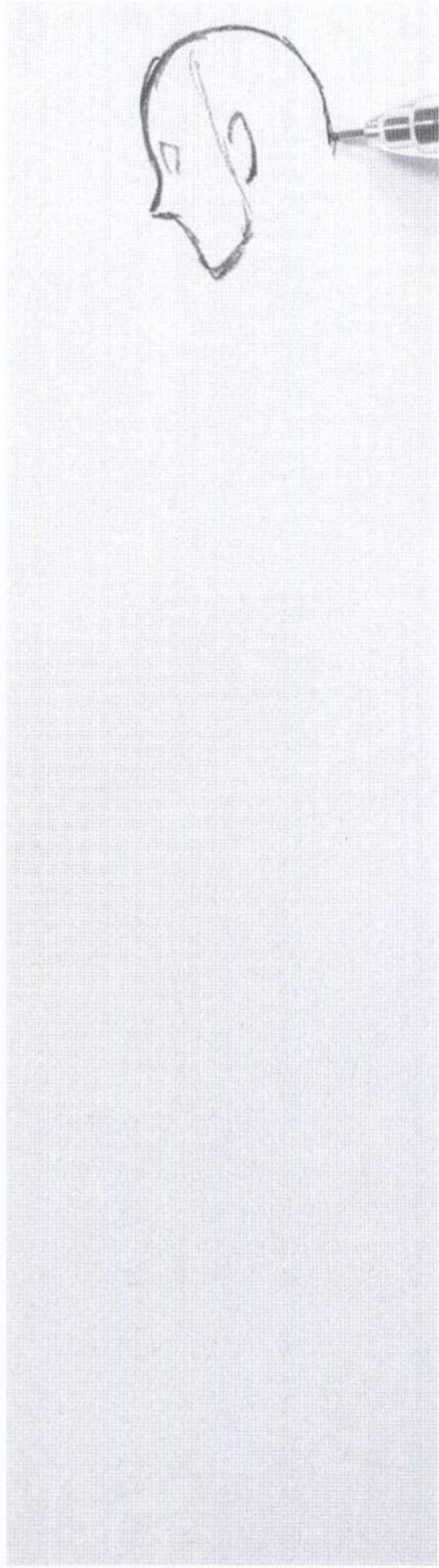
예를 들자면...

다리를 벌리는 폭이 커진다. 어깨가 치켜 올라간다. 손 동작이 추가 된다. 감정이 고양되고 있다. 「기빠서 근성 포즈」, 분노 하려가 만히 있을 수가 없다.

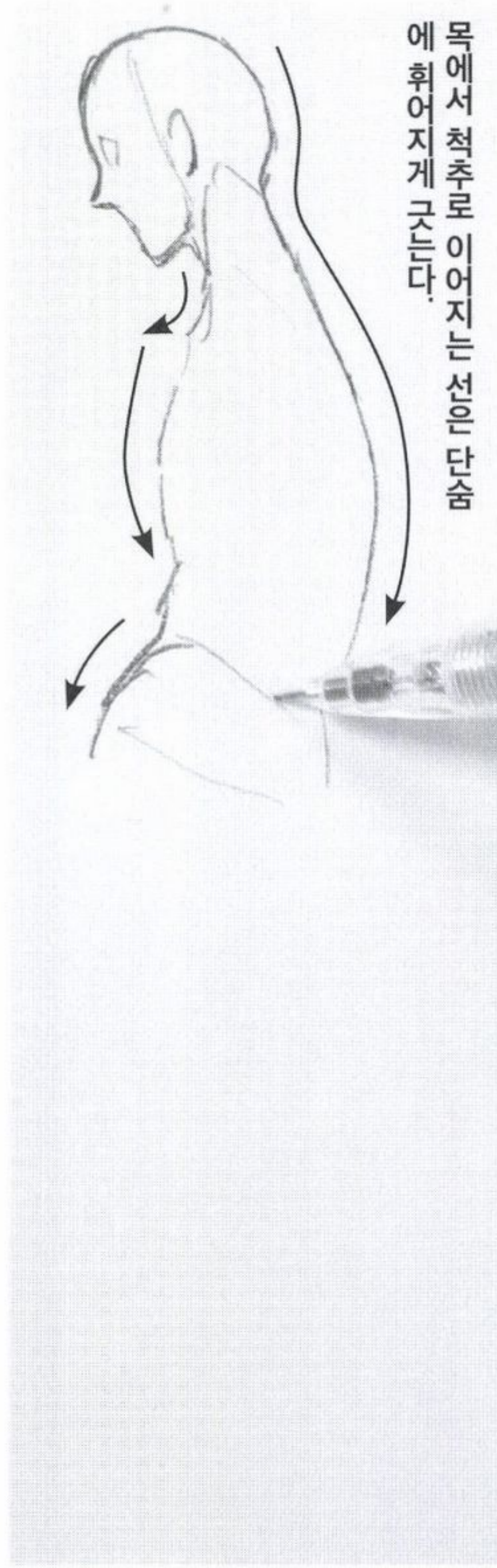


감정이 강하게 드러난다

2 「<」형태로 밸런스를 잡는다

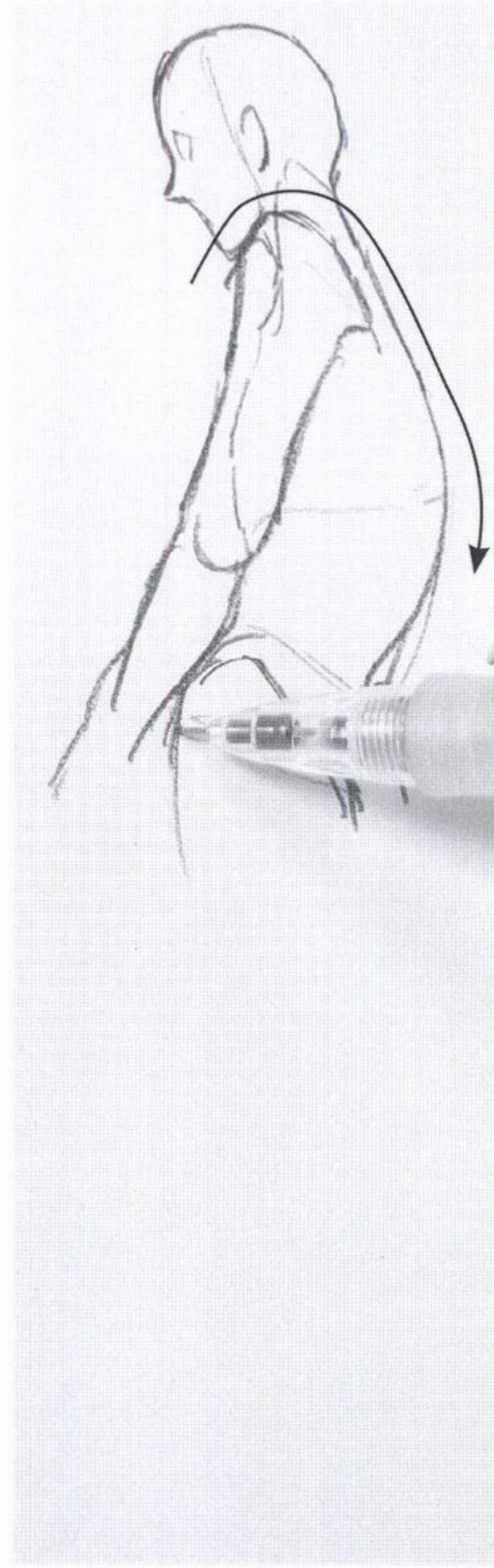


1 머리는 살짝 뒤에서 보는 옆얼굴 정도의 각도로 한다.

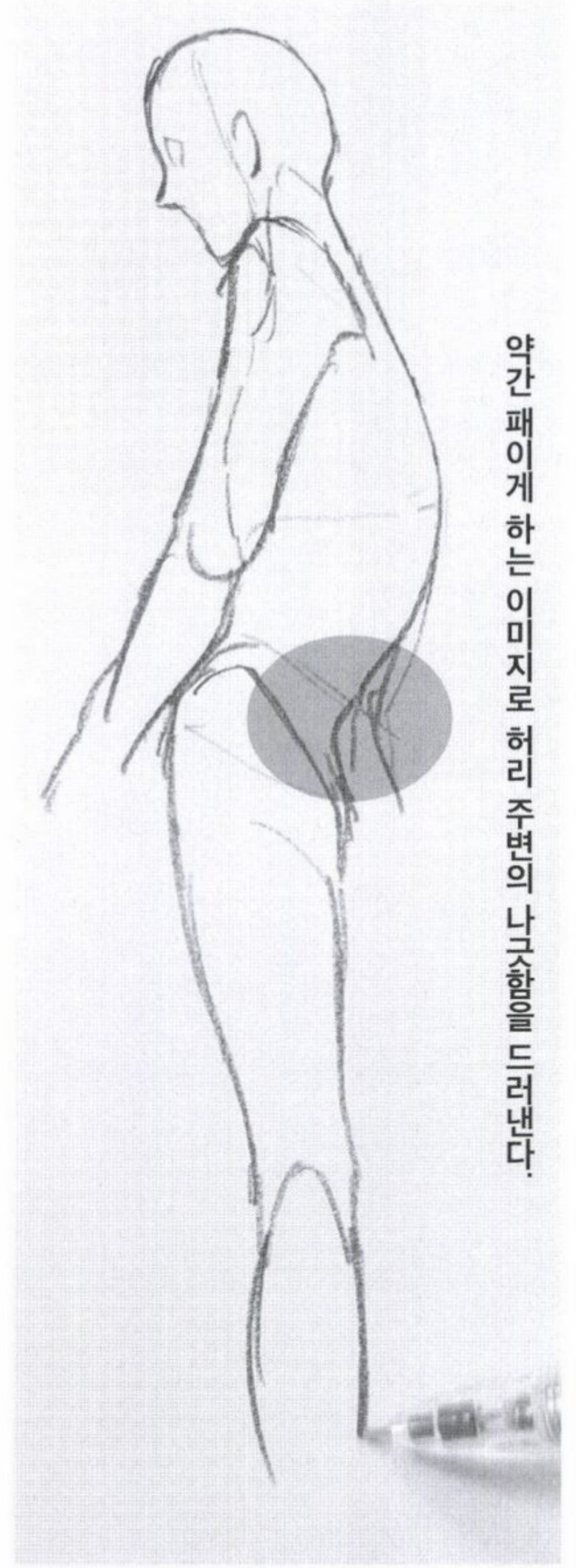


목에서 척추로 이어지는 선은 단숨에 휘어져서 굽는다.

2 등 쪽의 선에 반해 신체 전면에 해당하는 부분은 굴곡이 많다. 쇠골, 흉근, 복근을 구분하여 선이 파고 들어가듯이 그린다. 팔에 의해 가려지는 부분이지만 확실하게 묘사하여 형태를 파악해 두는 것이 중요!



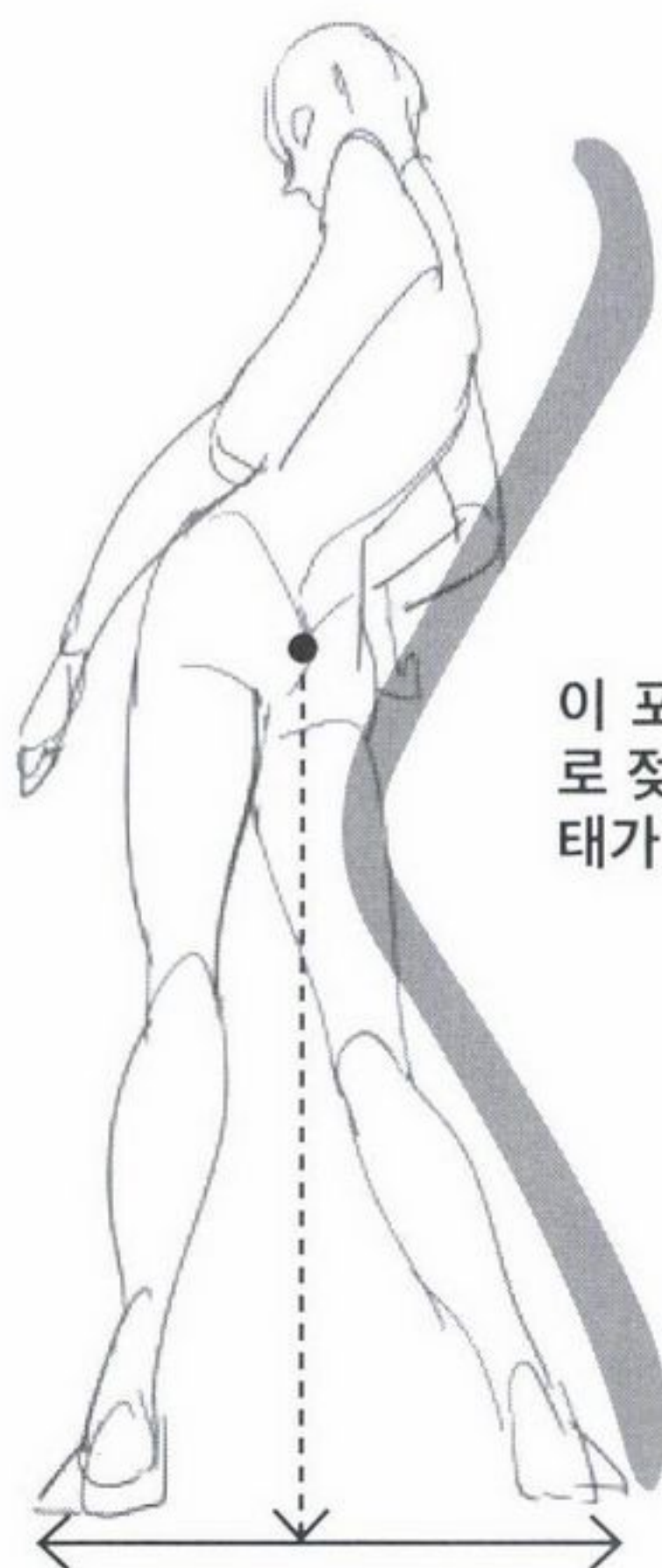
3 팔은 어깨의 위치를 높여서 살짝 로우 앵글 느낌으로 그린다. 신체를 지나가는 척추선에 어우러지게 한다. 다음에 허리 위치를 정한다.



약간 패이게 하는 이미지로 허리 주변의 나그힘을 드러낸다.

4 상체가 꽤나 기울어져 있으므로 하반신으로 확실하게 지탱해 준다. 허리축이 안정되지 않으면 포즈에 탄력이 생기지 않는다.

우선은 중심이 어떻게 되어 있는지를 생각해 본다



이 포즈에서는 상반신을 꽤나 뒤로 젖히고 있으므로 허리가 「<」형태가 된다.

신체를 지탱하기 위해서 지면과 닿아 있는 면(여기서는 발과 발 사이의 폭)이 넓은 쪽이 안정된다.

인체의 전체 무게가 평형을 이루는 점을 중심이라 부른다. 차렷 자세에서는 배꼽의 뒤(골반 중심)에 중심이 있지만 자세가 바뀌면 중심의 위치도 변화한다. 여기서는 체중이 실린 축발(왼쪽 다리)쪽으로 이동했다고 여겨진다.

①

상반신은 젖혀져 있으므로 기울어진 부위 밸런스를 잡기 위해서는...

②

체중이 실려 있지 않은 발을 기울여서 지탱한다. 반대 방향으로 기울어지는 부위를 추가한다.



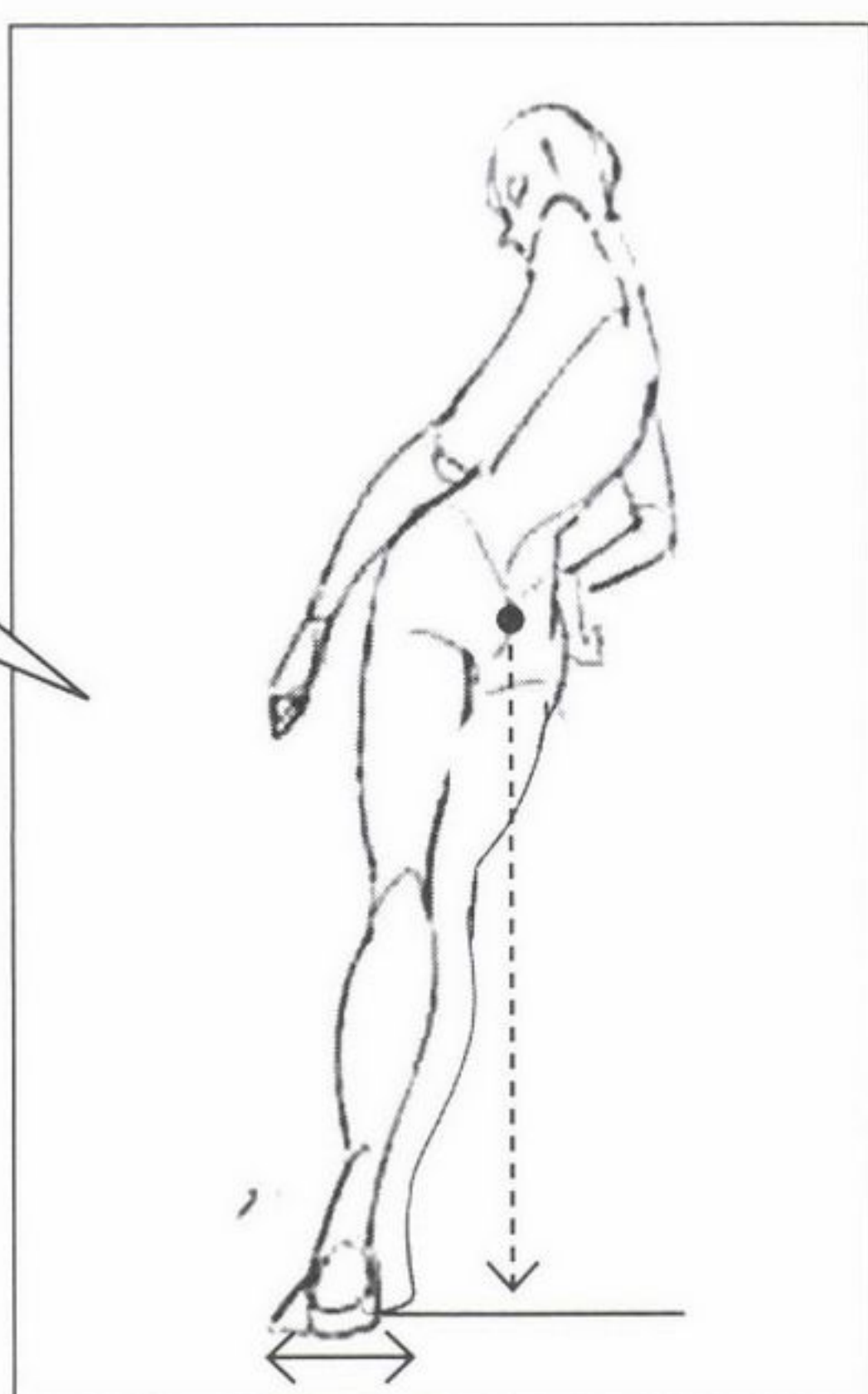
5 축발(왼쪽 다리)은 체중의 압력을 받고 있으므로 약간 젖혀지게 표현하면 그럴듯해진다.



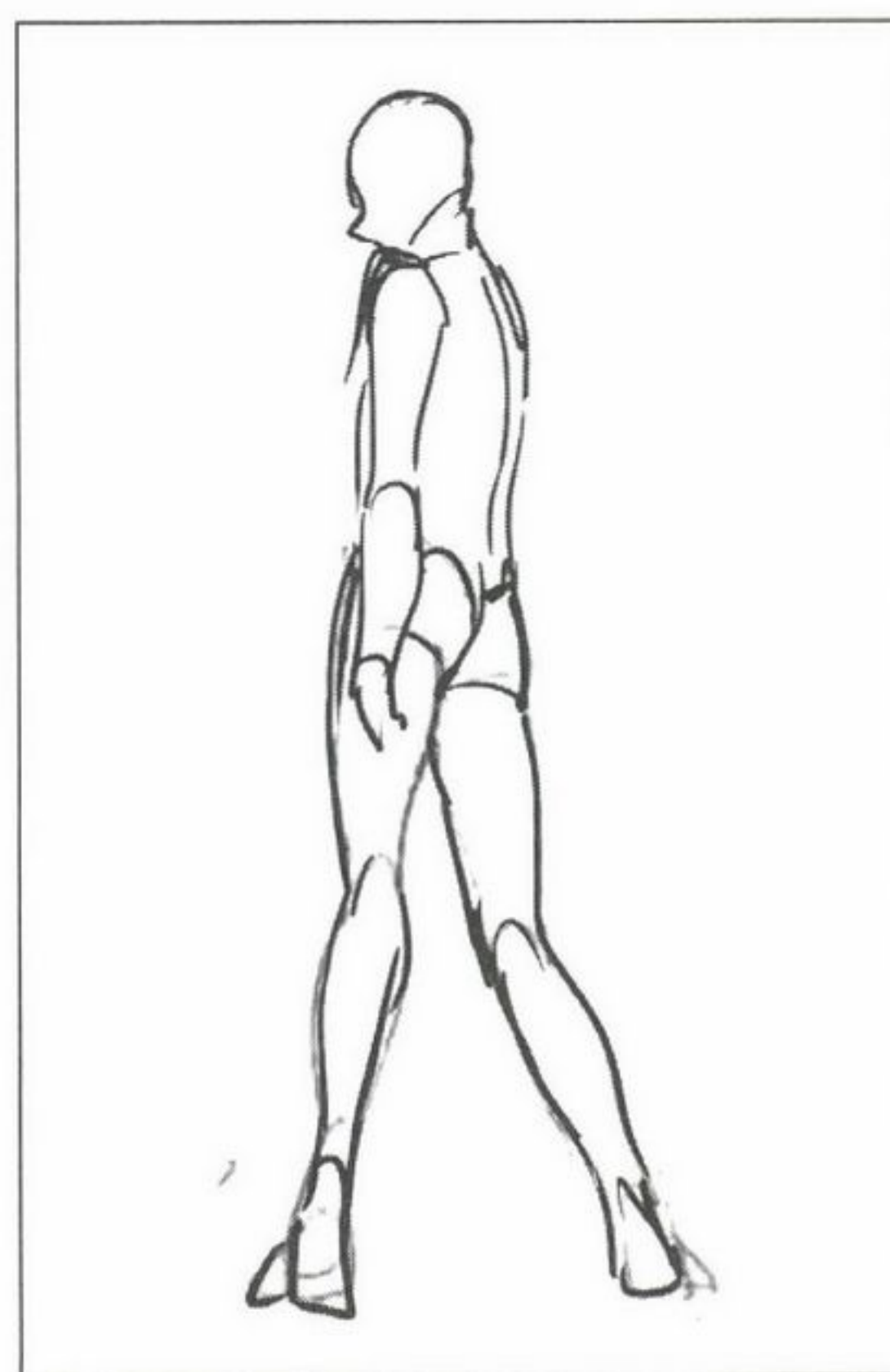
6 안쪽에 있는 오른발을 추가한다. 신체를 비틀은 것처럼 보이게 하기 위해서, 또한 등골 라인을 살리기 위해서 어깨까지 그리지 말고 가볍게 엮어보는 정도로만 표현한다.



7 의식하고 있는 신체의 흐름을 화살표로 표시하면 이런 느낌이 된다.



중심에서 뺀어나온 직선이 신체를 지탱하는 면(서 있는 포즈에서는 발과 발 사이)을 벗어나면 쓰러져 버리게 된다.



체중이 실려 있는 축발(왼쪽 다리)보다 오른쪽 다리를 꽤나 넓게 벌리고 허리도 낮추었기에, 상반신이 직립 자세라면 위화감이 생긴다! 중심이 한쪽으로 쏠리지 않는 '우뚱선 모습'이라면 이것도 OK.

3 다음으로 가볍게 비틀어준다

통상의 서 있는 포즈에 비틀림을 줘본다

①직립 포즈



상반신도 하반신도 방향이 동일한 「비틀림이 없는 직립 포즈」를 기본으로 생각해 보자. 기껏 양팔에 움직임을 주고 표정을 지어 봐도 신체가 뻣뻣해서 아무래도 매력이 부족하게 보인다.

②상반신을 비튼다



상반신을 비틀어 보았다. 신체의 중심선(정중선)이 하반신에 무난하게 이어지도록 가볍게 대각선을 향하게 하는 정도로 하였다. 직립 포즈와 비교해 보면 약간 부드러운 느낌이 든다.

③다리를 교차한다



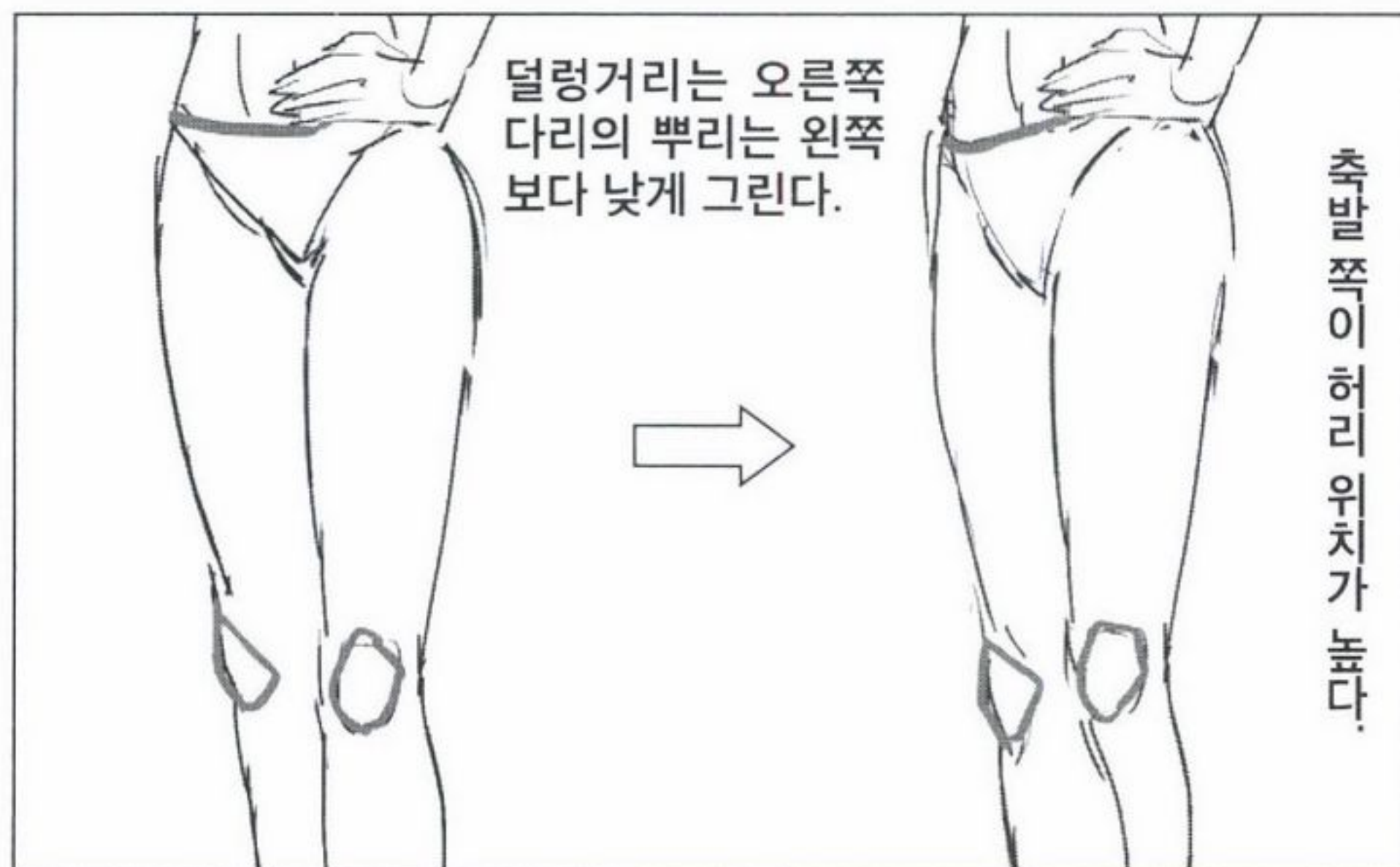
하반신은 오른쪽 다리를 교차 시켜서 상반신과 반대쪽으로 움직이게 해보았다. 축발이 되는 왼쪽 다리는 거의 건드리지 않았지만, 상반신과 하반신이 다른 방향으로 움직이게 되면 전체적으로 봤을 때에 「흐르는 듯한 라인」이 생겨난다.

비틀림 포즈 완성

전체 라인을 고려하여 손발을 배치 해주면 신중우엇이되서도 매우 깔끔!



다리를 교차 시킬 때의 원 포인트



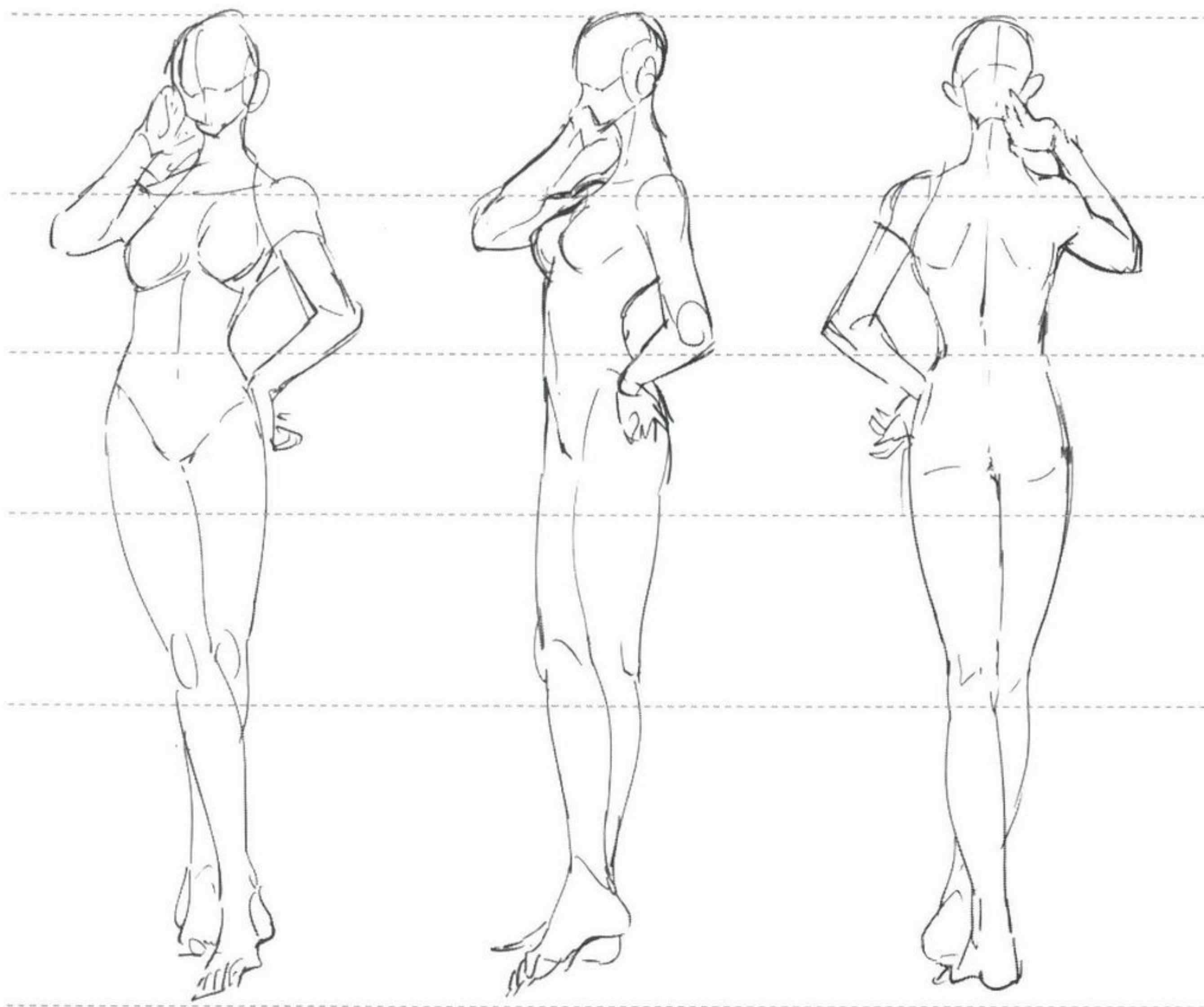
발뒤꿈치가 들려 있는걸 보면 알 수 있듯이 교차 시킨 오른쪽 다리에는 체중이 실려 있지 않다. 체중이 주로 왼쪽 다리에 실려 있음을 표현하기 위해서 허리의 위치에 변화를 주고 있다.

대부분은 얼굴을 그린 후에 상반신, 하반신의 순서로 신체를 그린다고 생각하지만, 처음부터 흐름흐름하게 비틀림을 넣으려고 하면 최종적으로 서 있는 포즈가 성립되지 않는 경우가 있다.

서 있는 포즈의 경우 축발 등 신체의 베이스가 되는 위치를 정하고 거기에서부터 상반신, 하반신의 움직임에 변화를 주면 자연스러운 포즈로 마무리하기 쉽다.

「비틀림」을 그리기 위한 힌트

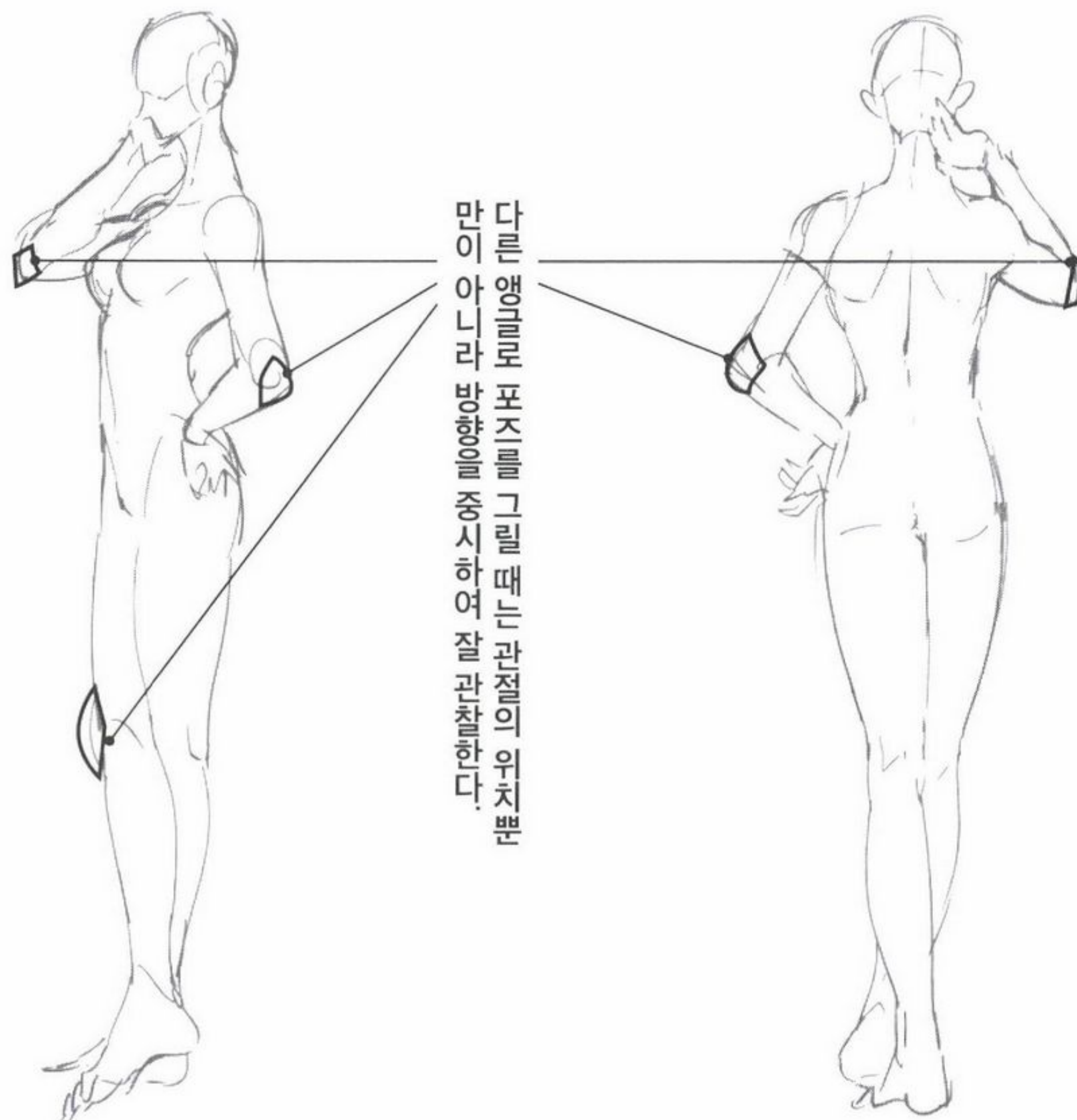
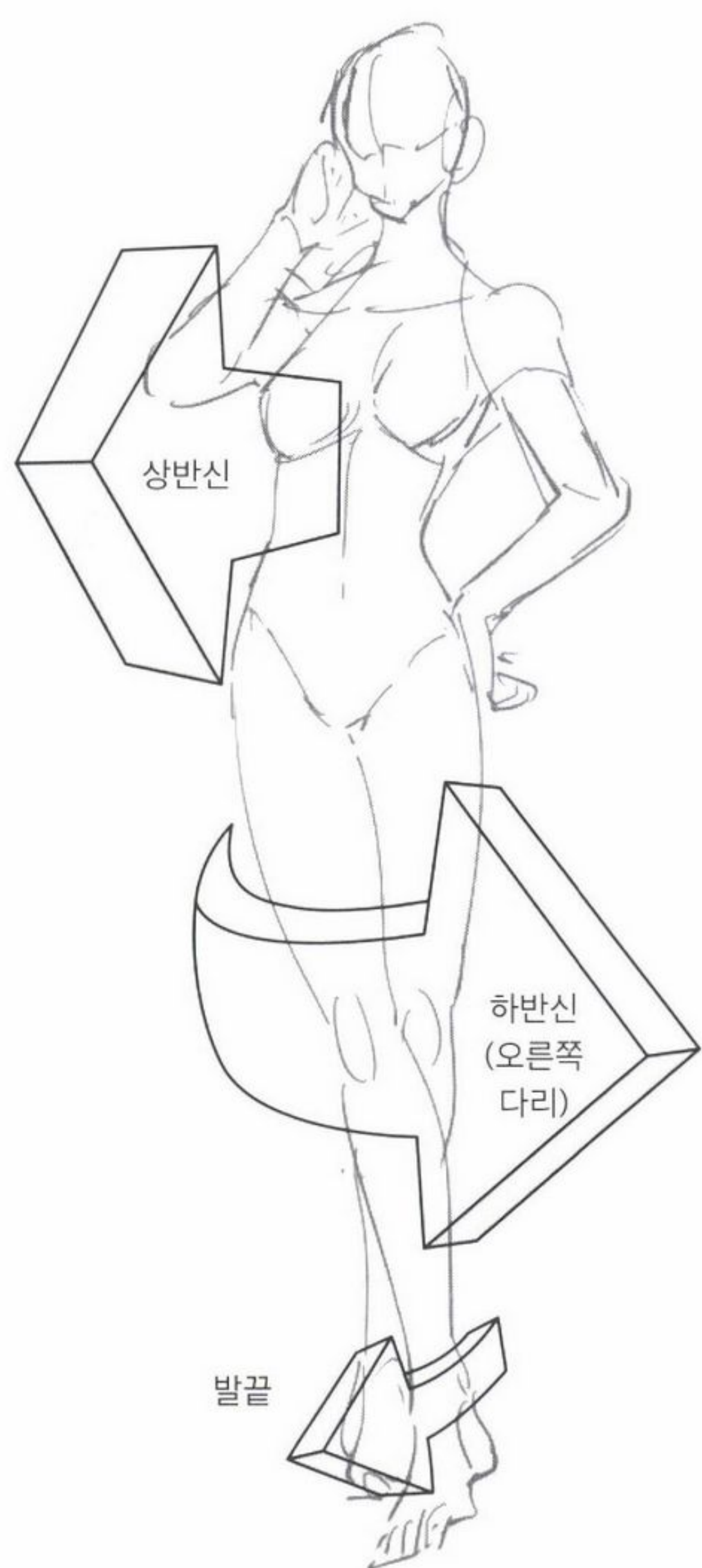
유연하게 보여주기 위해서 머리부터 발끝까지 하나의 방향을 향하지 않도록 변화를 준다. 정면, 옆, 뒷모습으로부터 그려보면 방향의 차이를 잘 알 수 있다.



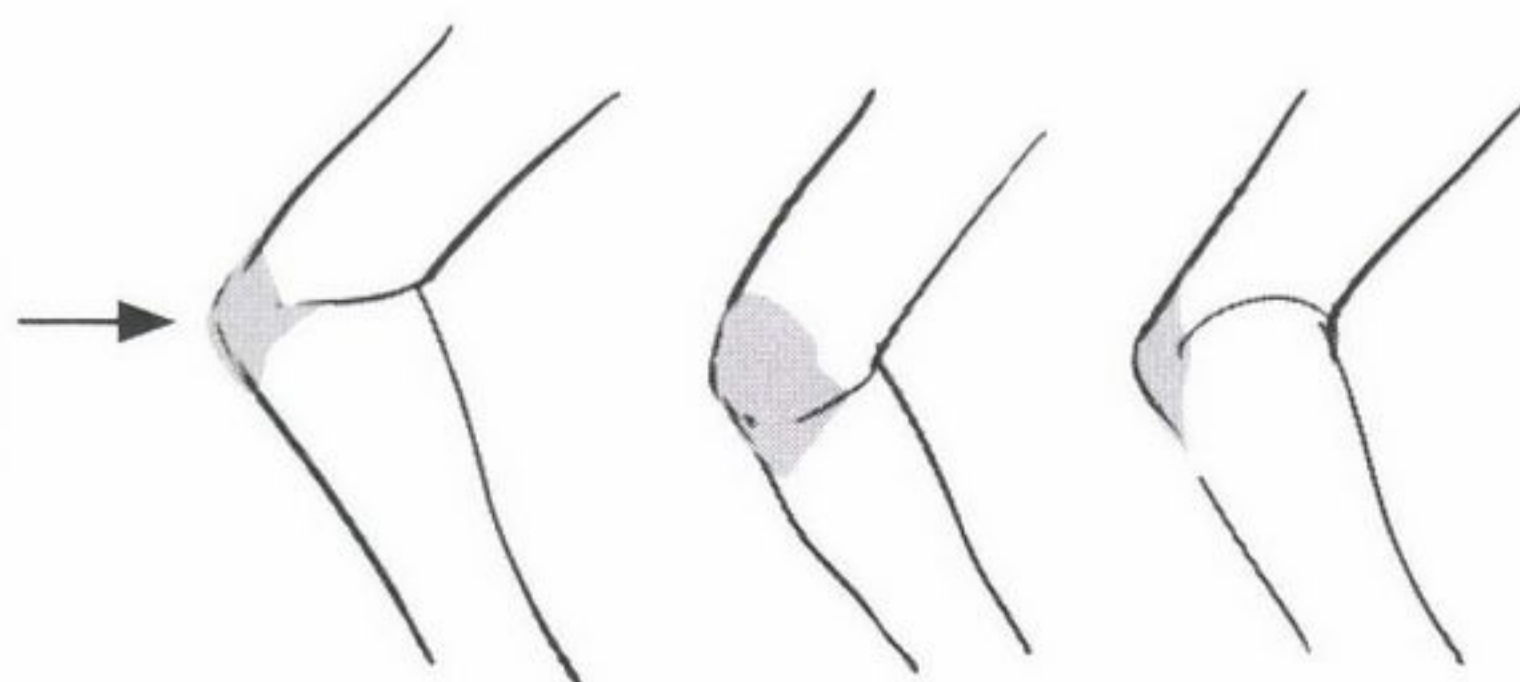
팔과 다리도 이용하여 「움직임」을 연출

상반신과 하반신의 대략적인 흐름에 플러스로 손 끝과 발끝으로 한층 더 뒤틀린 방향의 움직임을 추가한다.

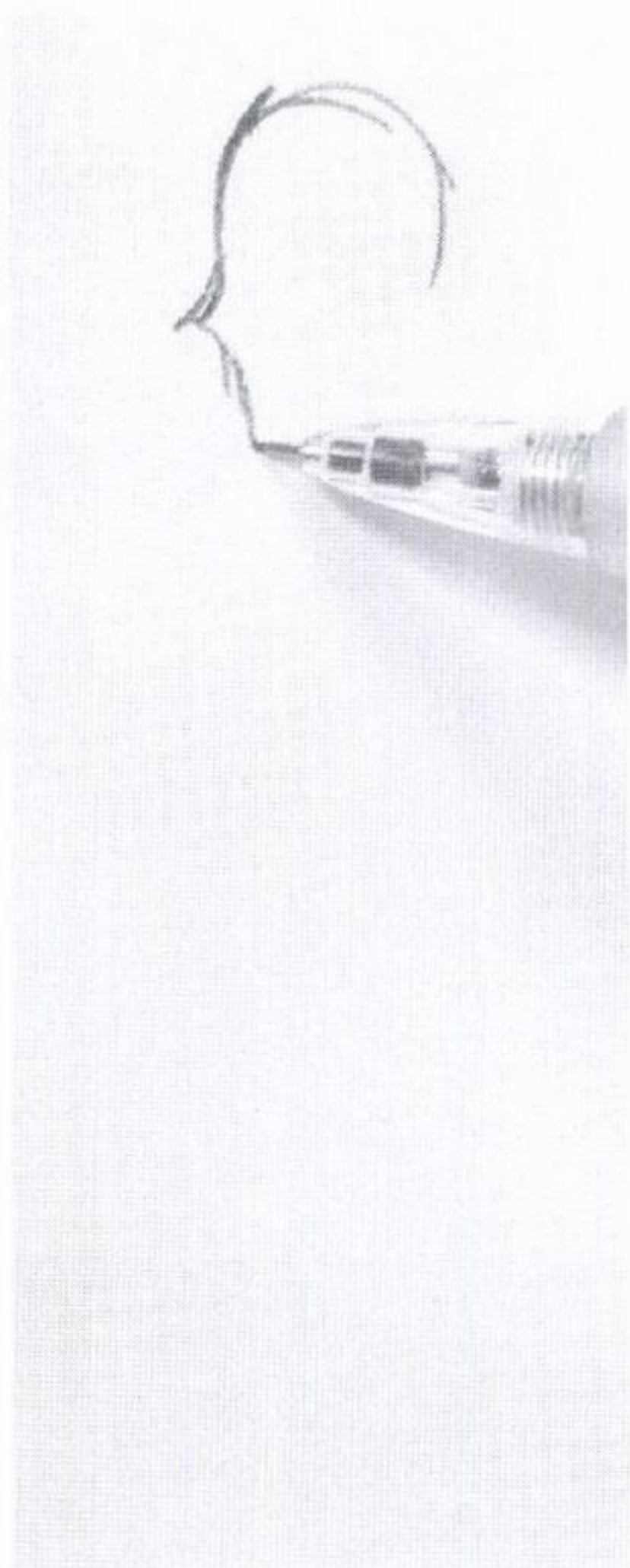
팔과 다리를 구부릴 때는 각각의 관절이 동체보다도 전면에 돌출되어 있는지, 뒤로 돌출되어 있는 지를 잘 보고 배치한다(18p 참고).



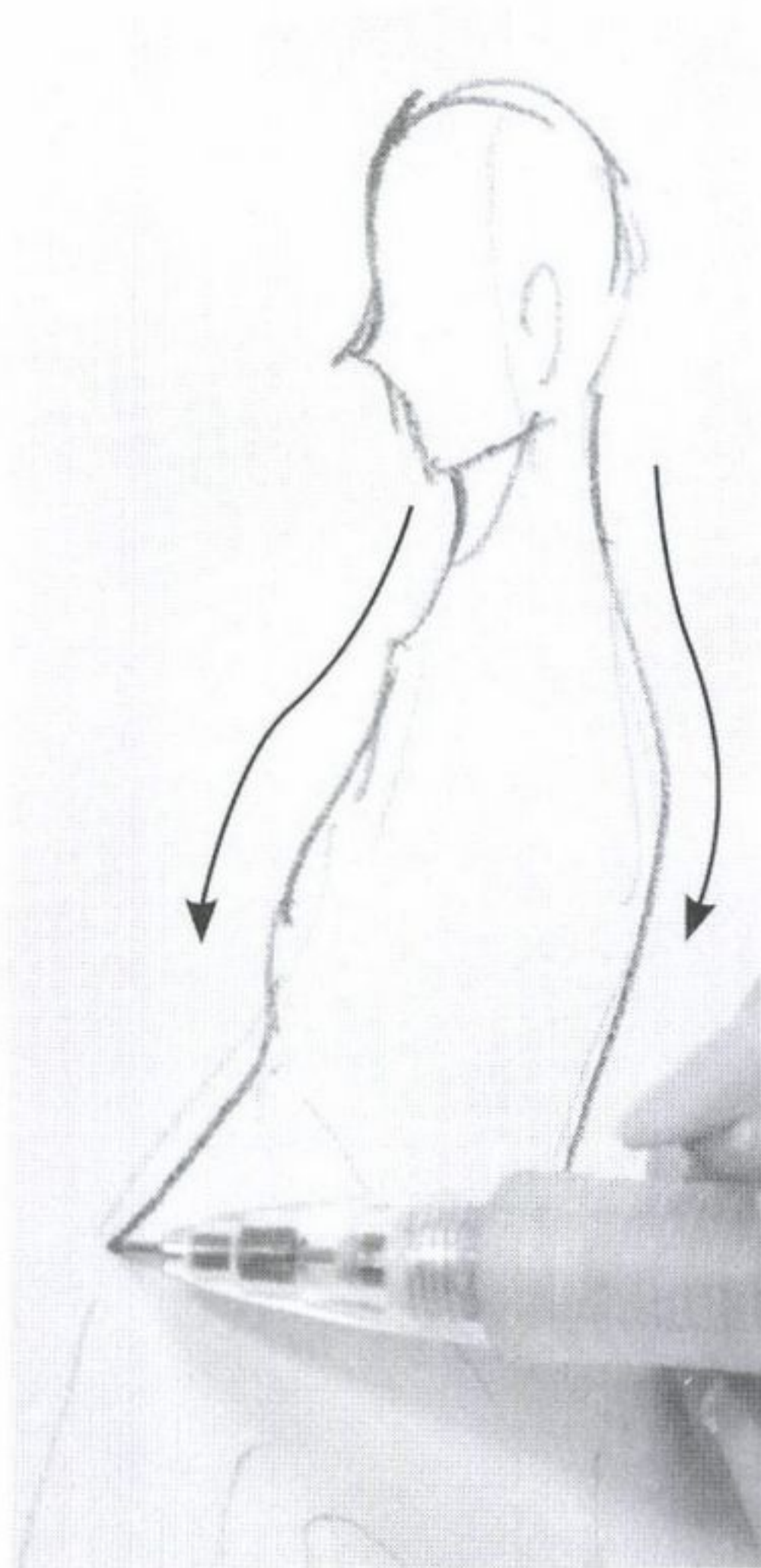
관절 방향은 스포츠에서 팔꿈치와 무릎에 끼우는 「보호대」를 이미지. 이를 구분하여 그려줄 수 있게 되면 꽤나 움직임에 생동감이 생긴다(22p 참조).



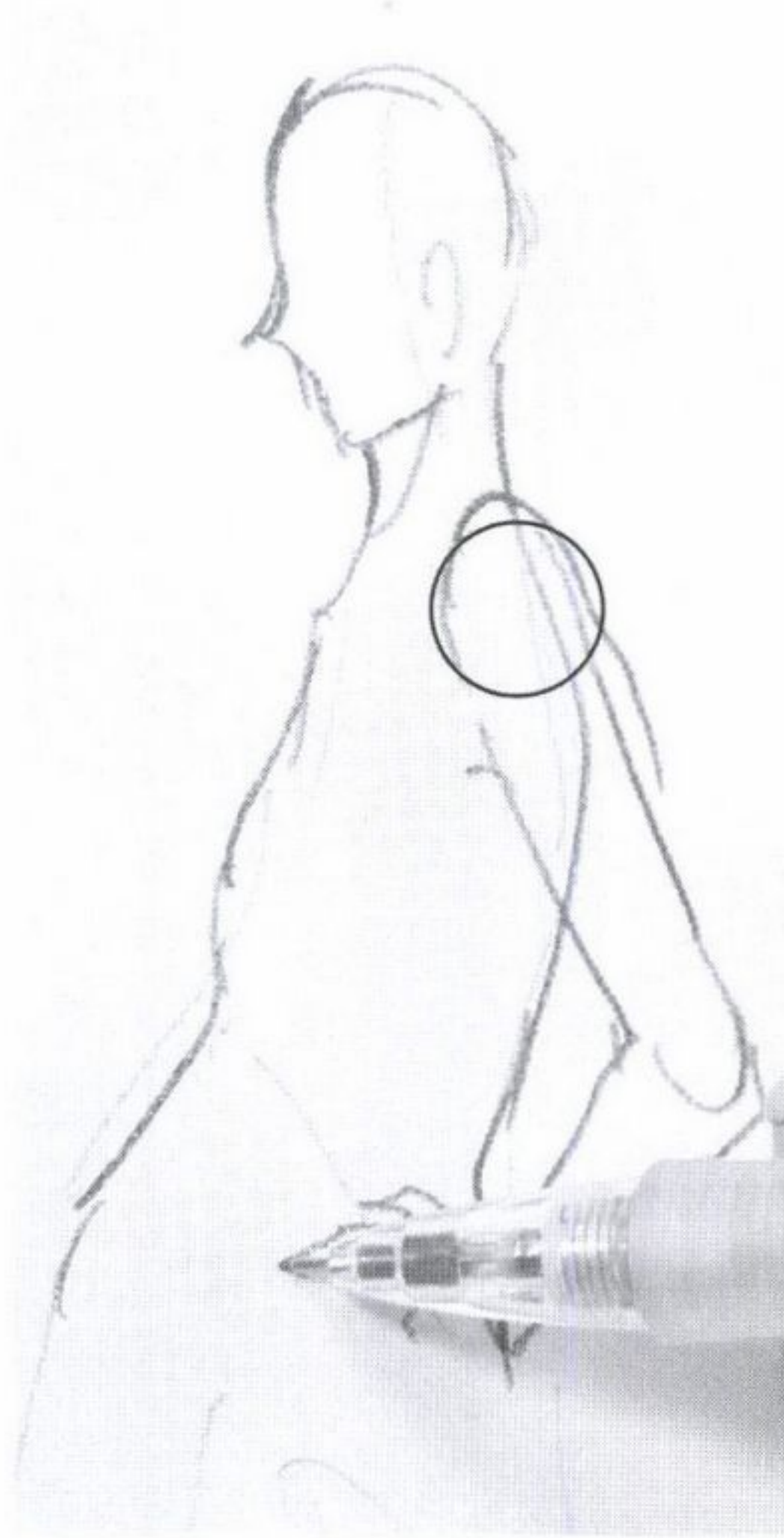
4 더욱 비틀어 본다



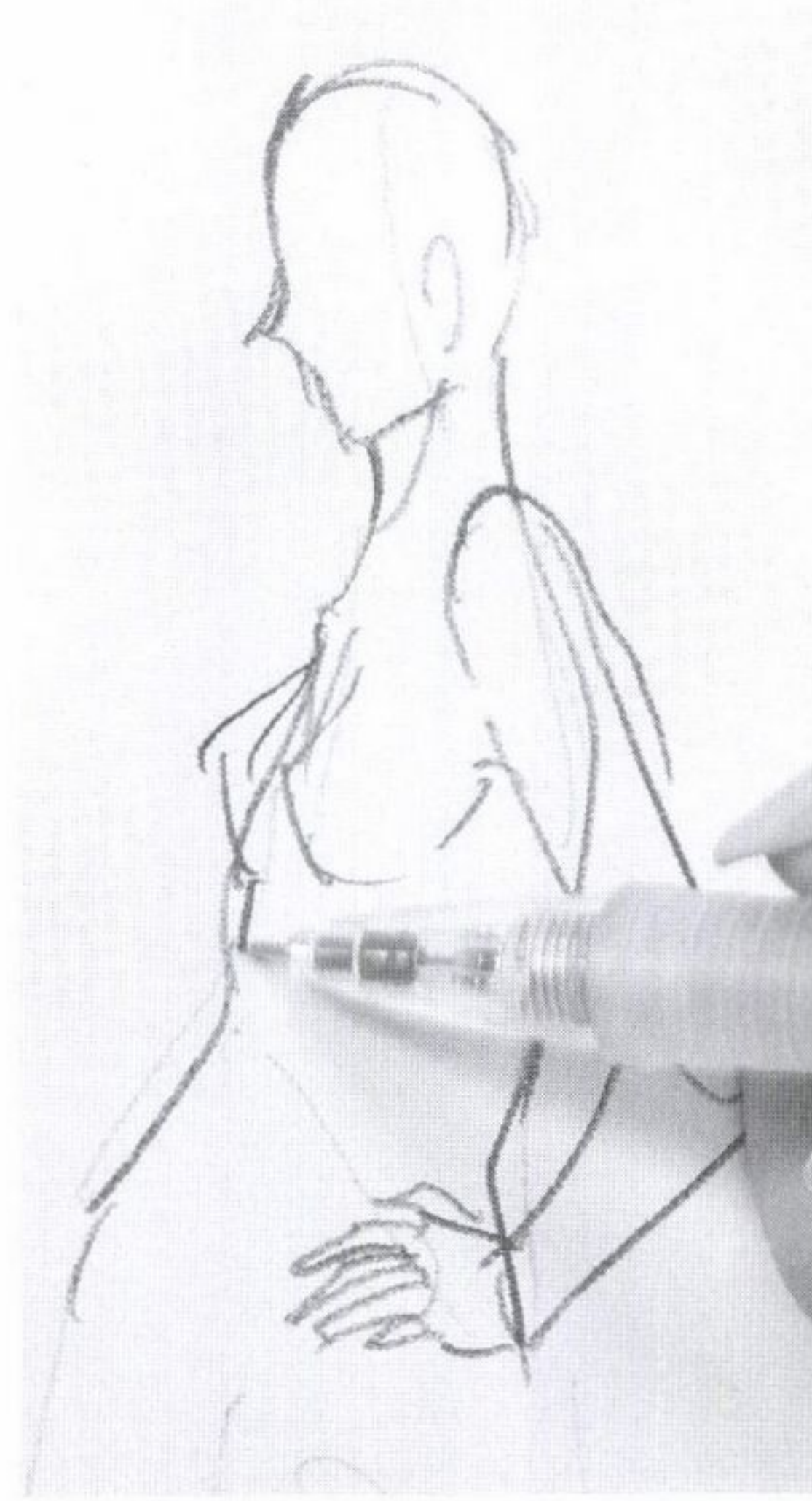
1 머리 방향(옆)을 정하고 시작.



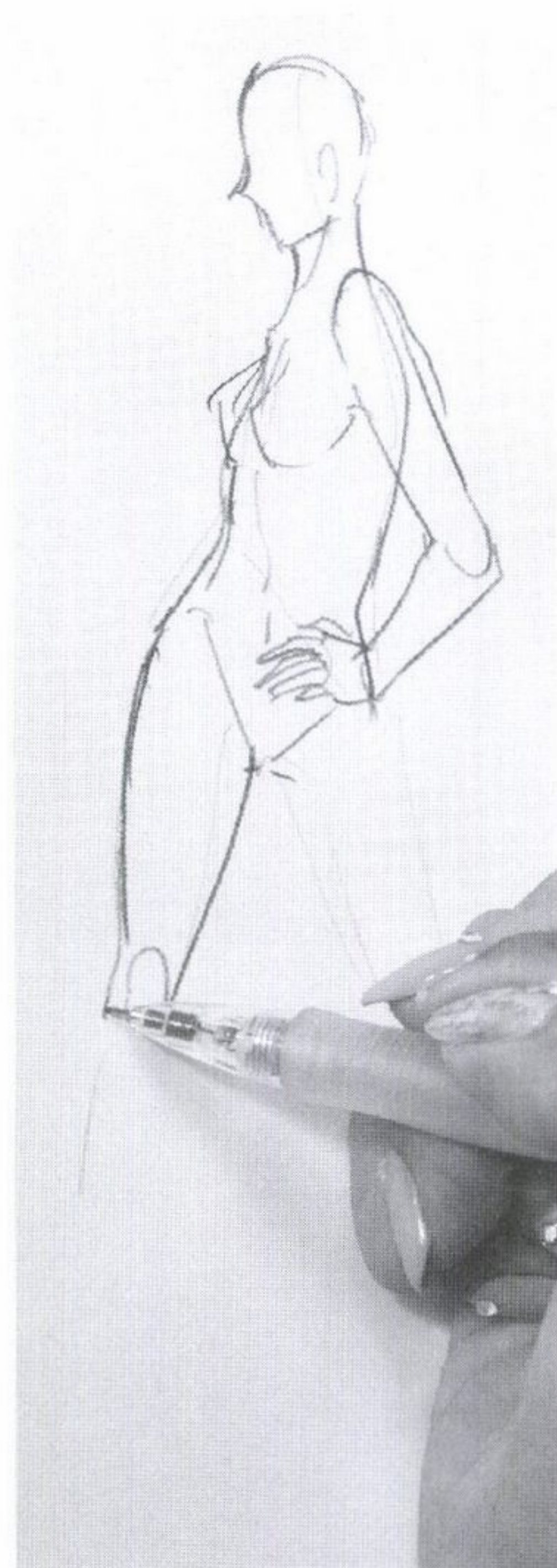
2 동체의 축을 파악할 수 있도록 우선은 신체를 이어준다.



3 팔 뿌리를 설정하여 팔을 그린다.



4 토대가 되는 가슴 판에 가슴을 그린다. 늑골이 있으므로 가슴 바로 아래는 지나치게 패이지 않도록 주의한다.



5 하반신은 앞으로 향하게 하고 비틀림을 더해준다.

Point

신체의 중심선(정중선)을 그어주면 비틀리는 정도를 쉽게 알 수 있다.



6 축발이 되는 오른쪽 다리는 발가락 끝까지 힘이 들어가 있는 느낌으로 그린다.



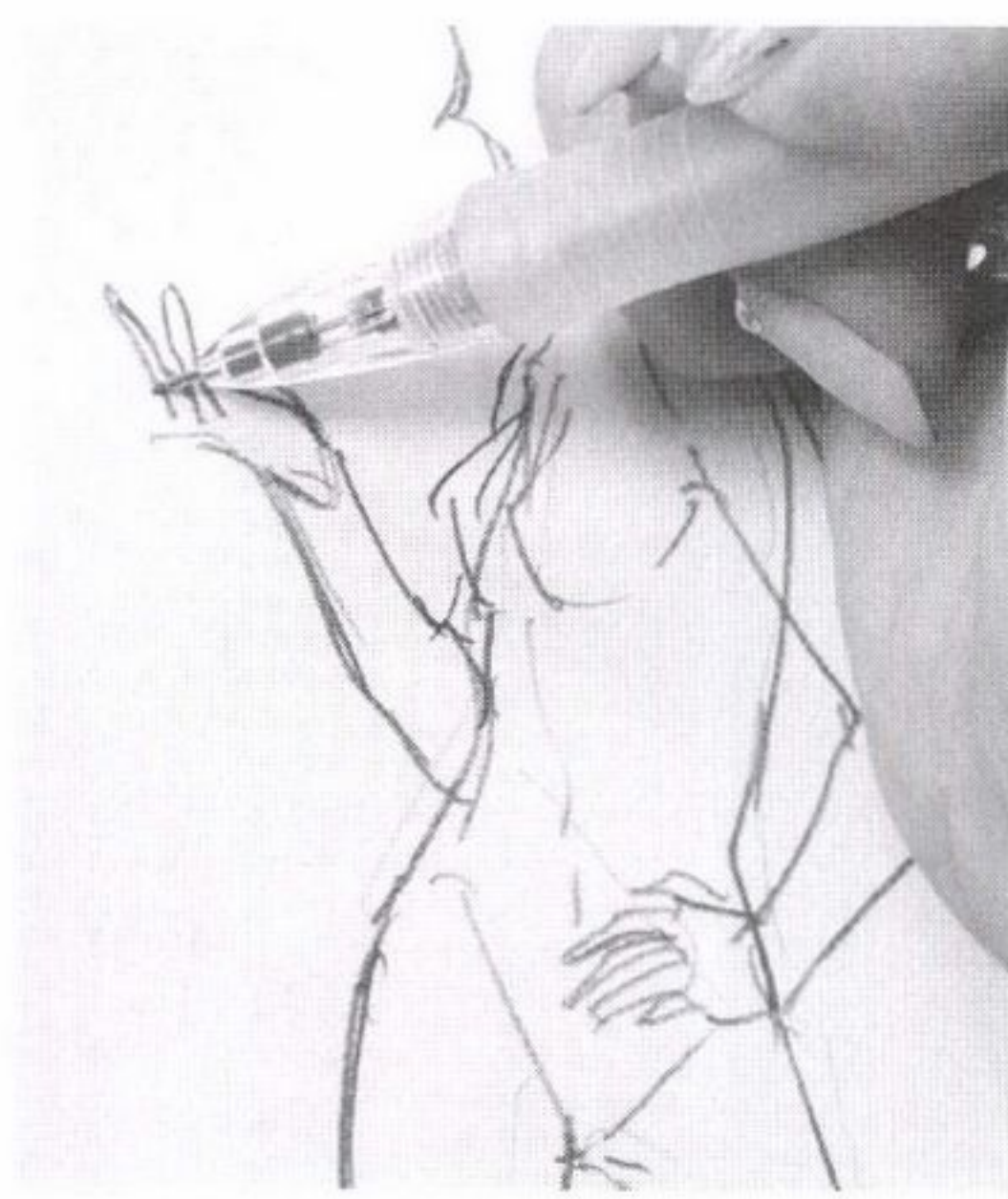
7 체중이 실려 있지 않는 왼쪽 다리는 동체의 중심으로부터 벗어나도록 움직임을 크게 표현한다.



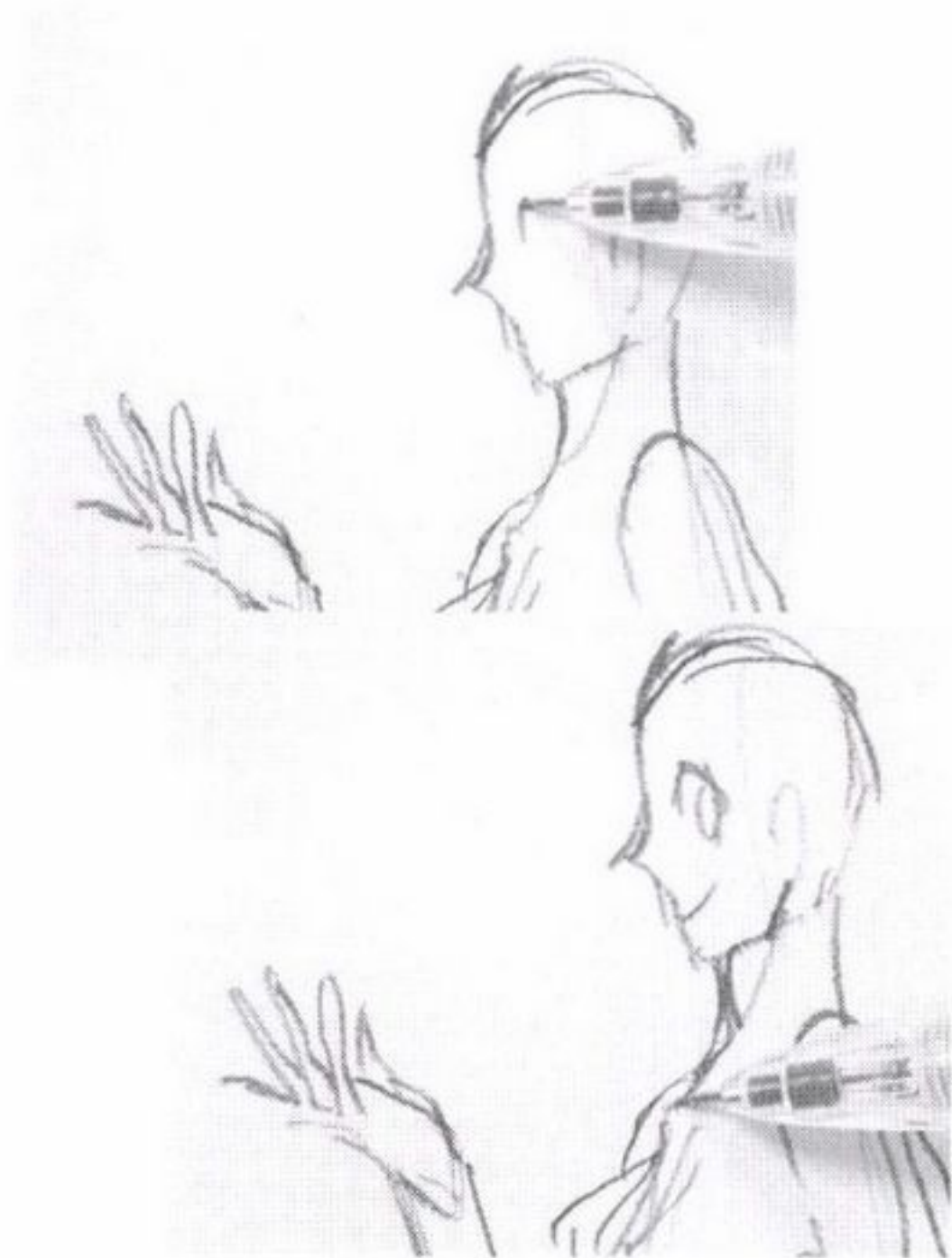
8 왼쪽 다리는 오른쪽 다리보다 가벼운 터치로 둥글게 그린다.



9 무릎은 정면, 발목으로부터 아래는 약간 바깥을 향하게 하여 포즈 잡기가 뻣뻣해지지 않도록 뉘앙스를 준다.



10 안쪽에 있는 오른팔의 두께를 생각하면서 포즈를 만든다.

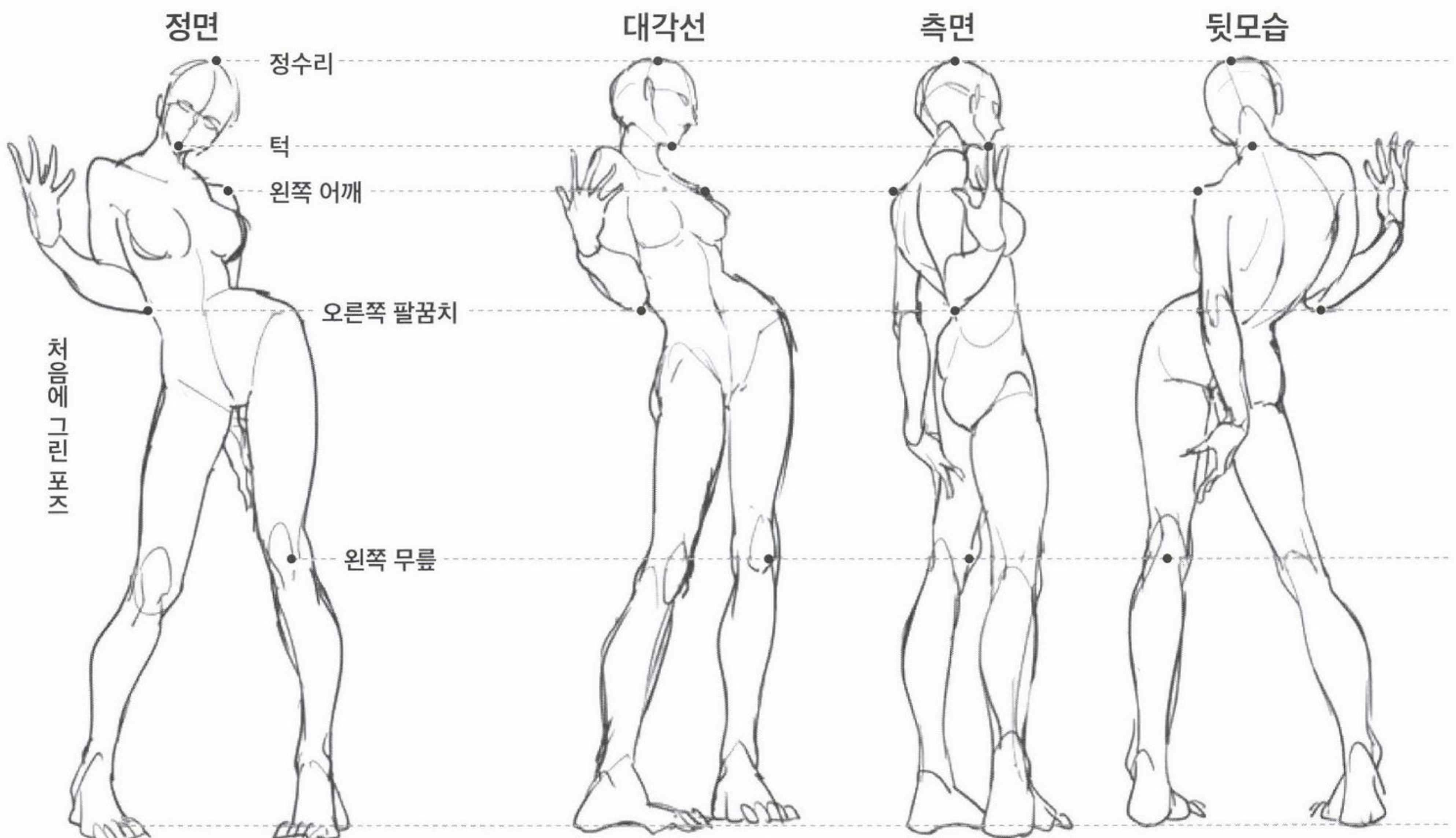


11 포즈에 맞춰서 표정을 추가한다.



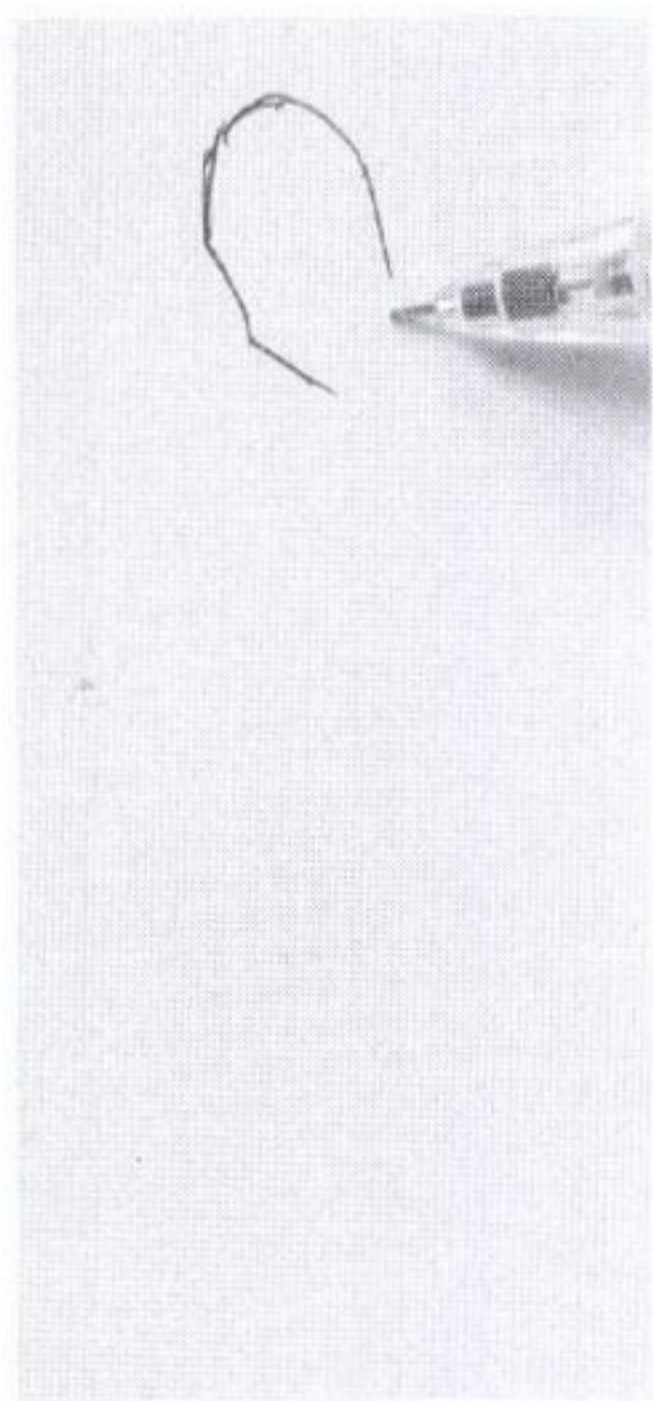
12 비틀림 포즈의 데생 완성. 전체를 통해서 봤을 때 각 부위의 힘이 들어가는 방향이 한쪽으로 쏠리지 않도록 밸런스를 잡는다. 비틀림은 신체의 움직임을 보여줄 때에 유효한 포즈이므로 다양한 비틀림 포즈를 소개해 드리고 싶다.

「전방위 공략」으로 데생력을 연마한다.

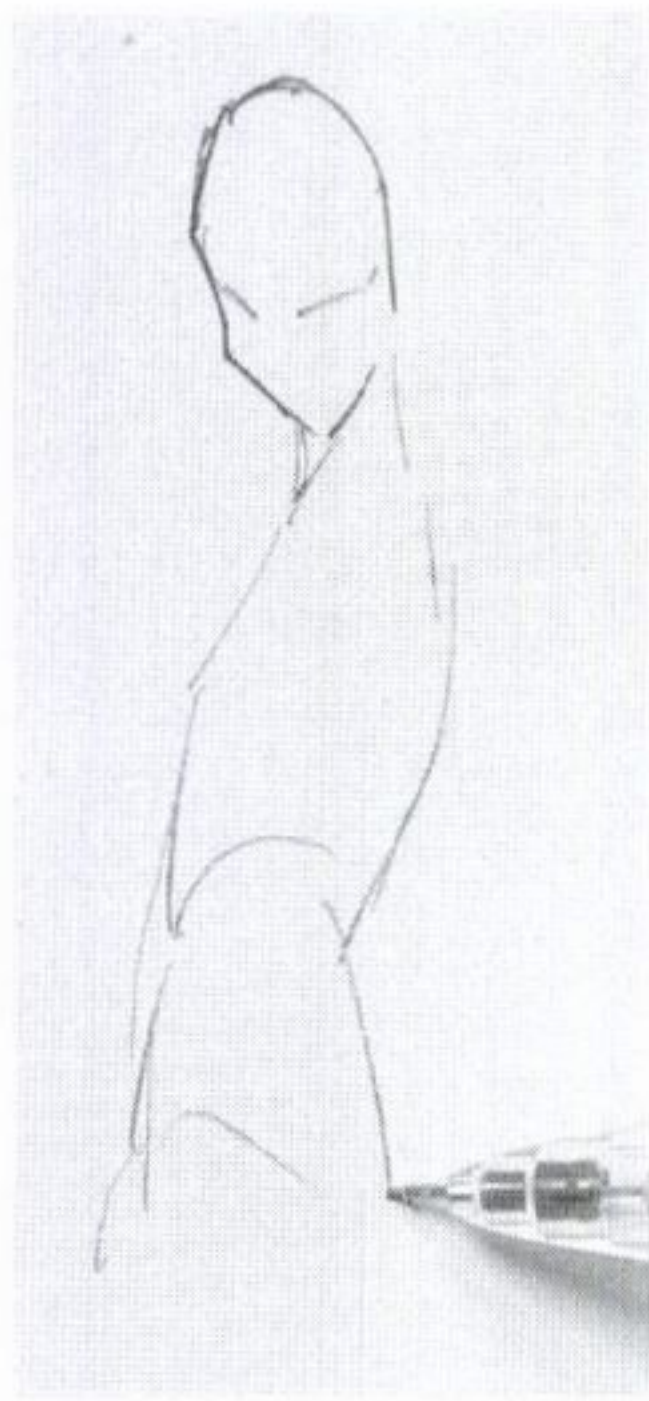


처음에 그린 한 개의 포즈를 다른 각도로 시도해 보는 「전방위 공략」. 그 연습 방법을 다음 페이지에서 소개 한다.

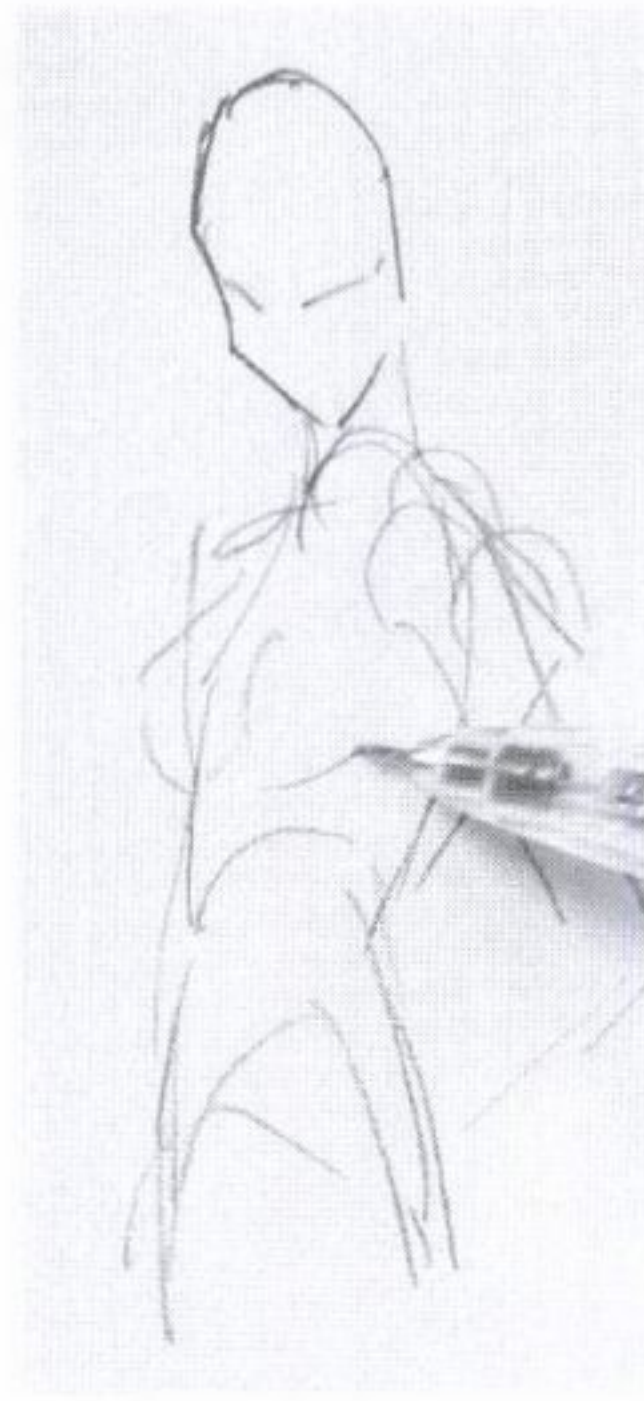
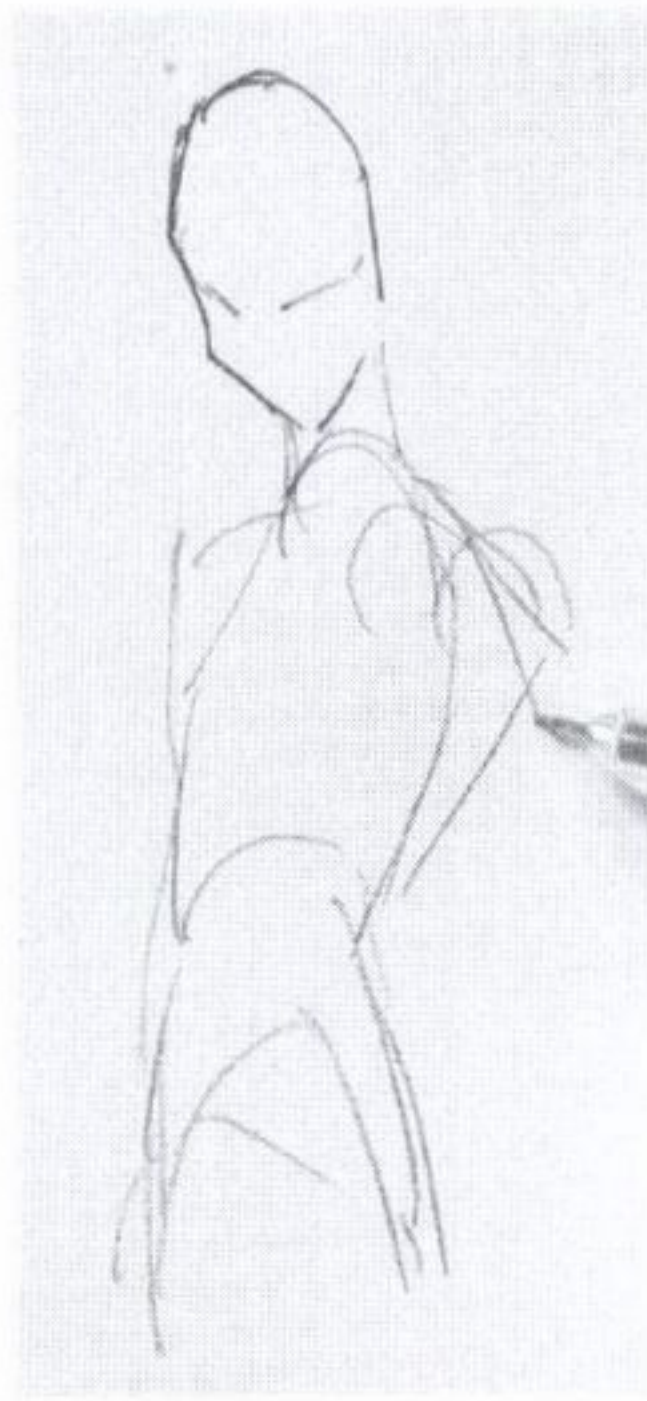
동일한 포즈를 2방향에서 그려보자.....포즈 1



1 머리 방향을 정한다.



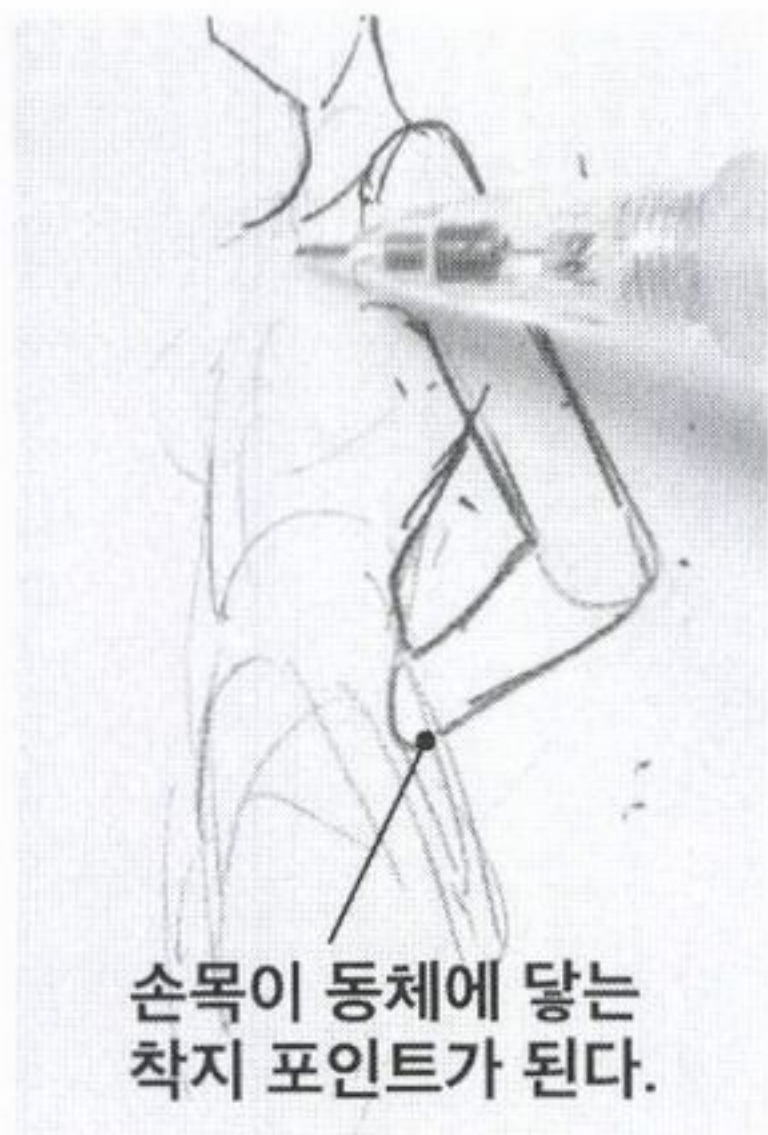
2 동체의 축을 정하여 토대가 되는 형태를 그렸다면 쇄골, 가슴, 어깨의 부풀음 등 표면의 굴곡을 추가로 그린다. 밑그림 데생으로 대략적인 위치를 잡아준다.



처음에 한가지 전신 포즈를 그리고 그 측면과 뒷모습 등 다른 각도에서 보이는 형태를 그려보는 시도를 「전방위 공략」이라 칭합니다. 우선은 2방향에서 그리는 연습부터 시작해 봅시다. 비틀림 포즈를 다른 각도로 그리는 트레이닝은 대담하게 움직이는 캐릭터를 만드는 첫 걸음이 됩니다.



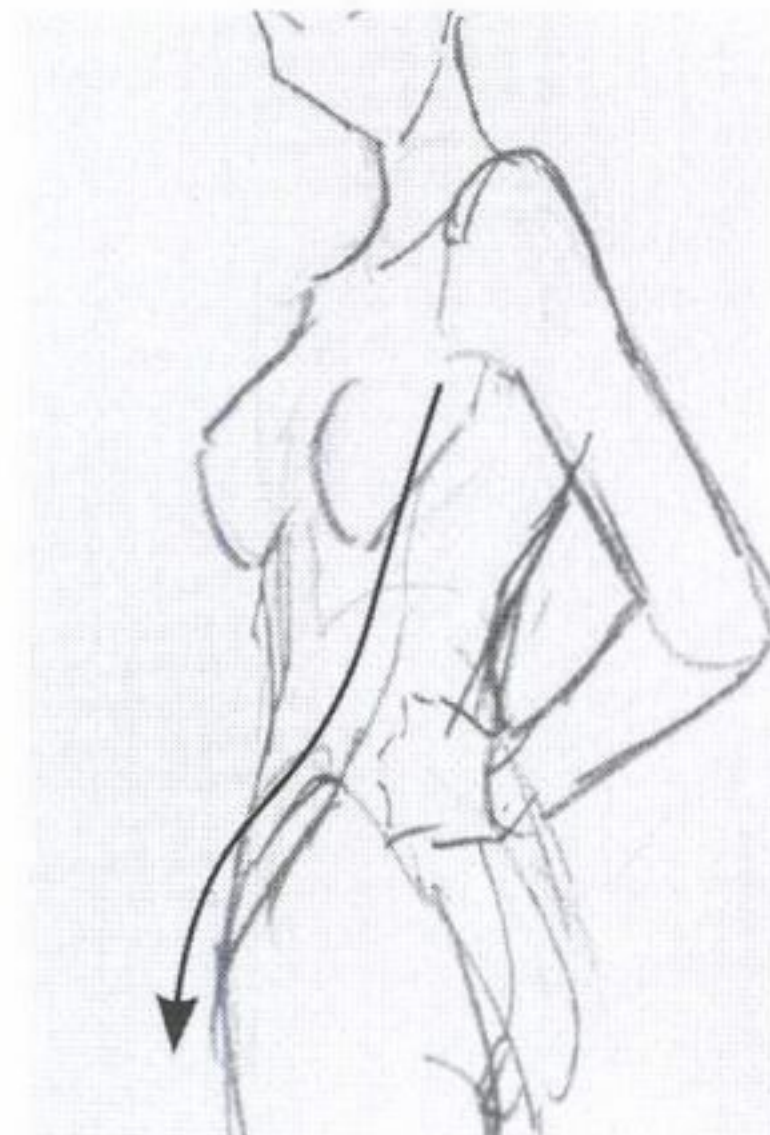
3 손목까지 일단 그리고 먼저 동체 라인을 잡아 준다.



손목이 동체에 닿는 착지 포인트가 된다.



4 가슴판 두께를 엄두에 두고 흐르는 듯이 선을 이어준다.



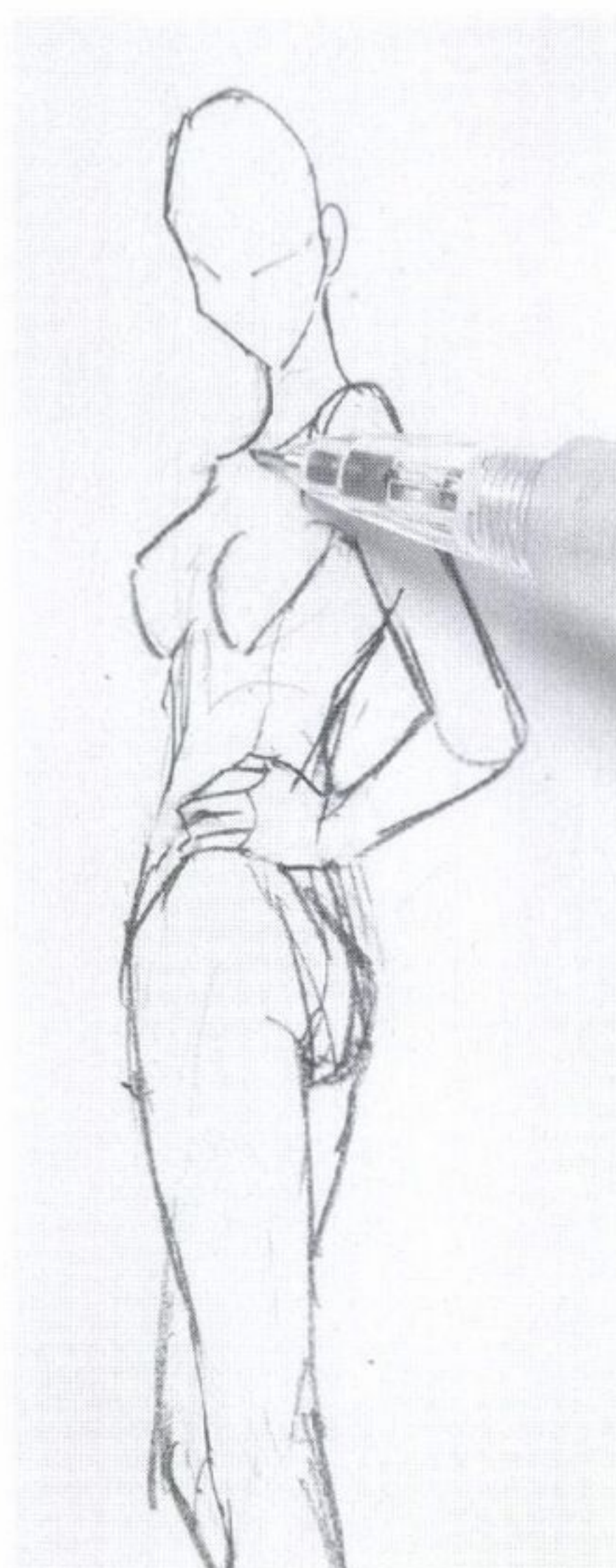
5 허리를 비틀어서 엉덩이가 앞으로 나오도록 했다. 「어느 정도까지 하면 자연스럽게 비틀 수 있을까?」를 꼼꼼히 생각하면서...



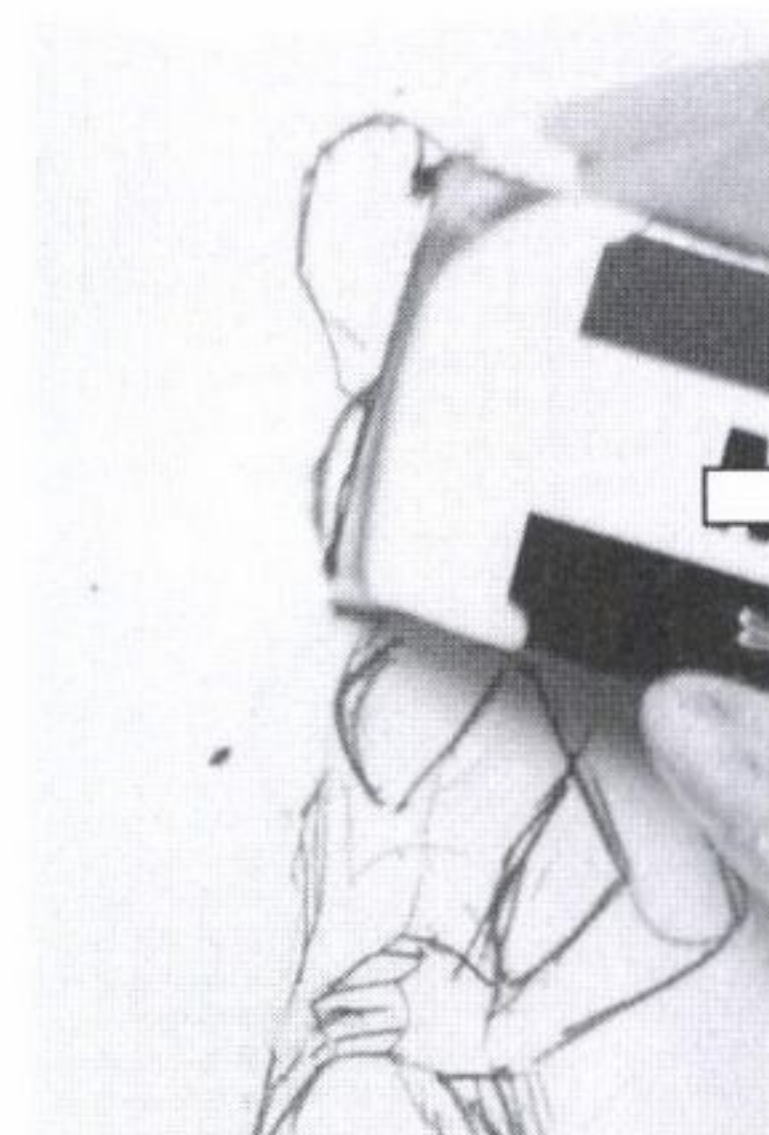
6 눈앞에 보이는 왼쪽 다리는 똑바로 그린다. 이쪽이 체중을 싣고 있는 다리.



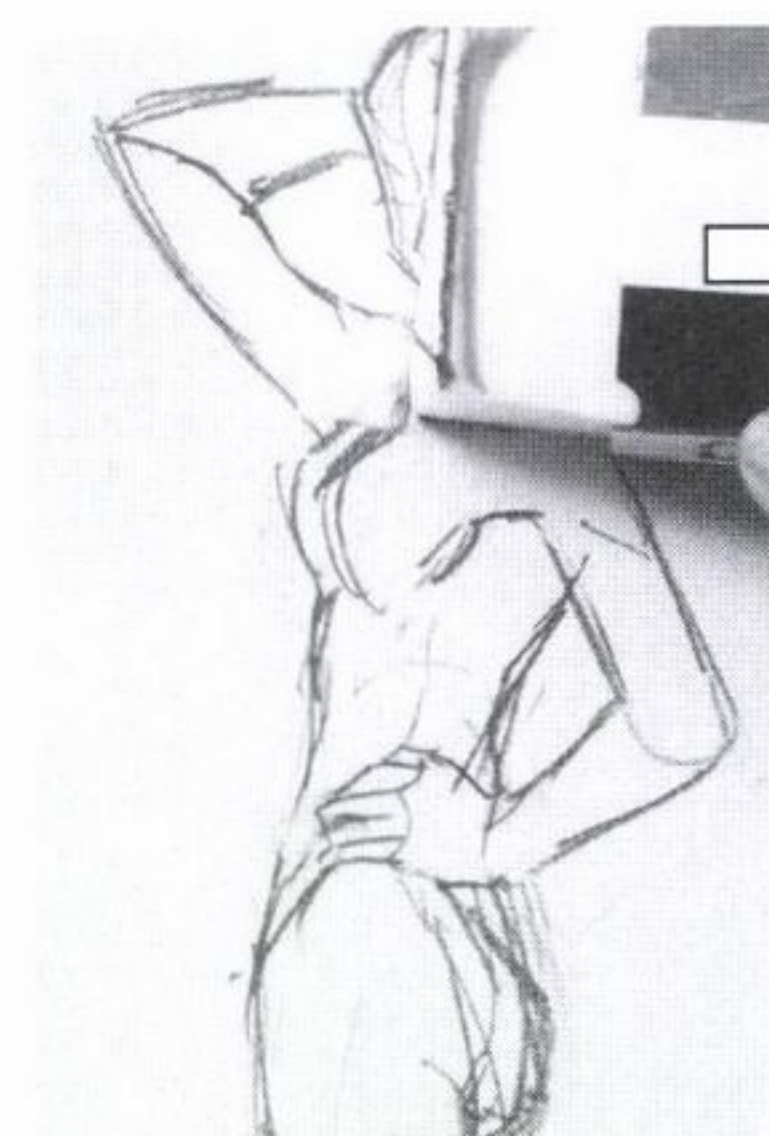
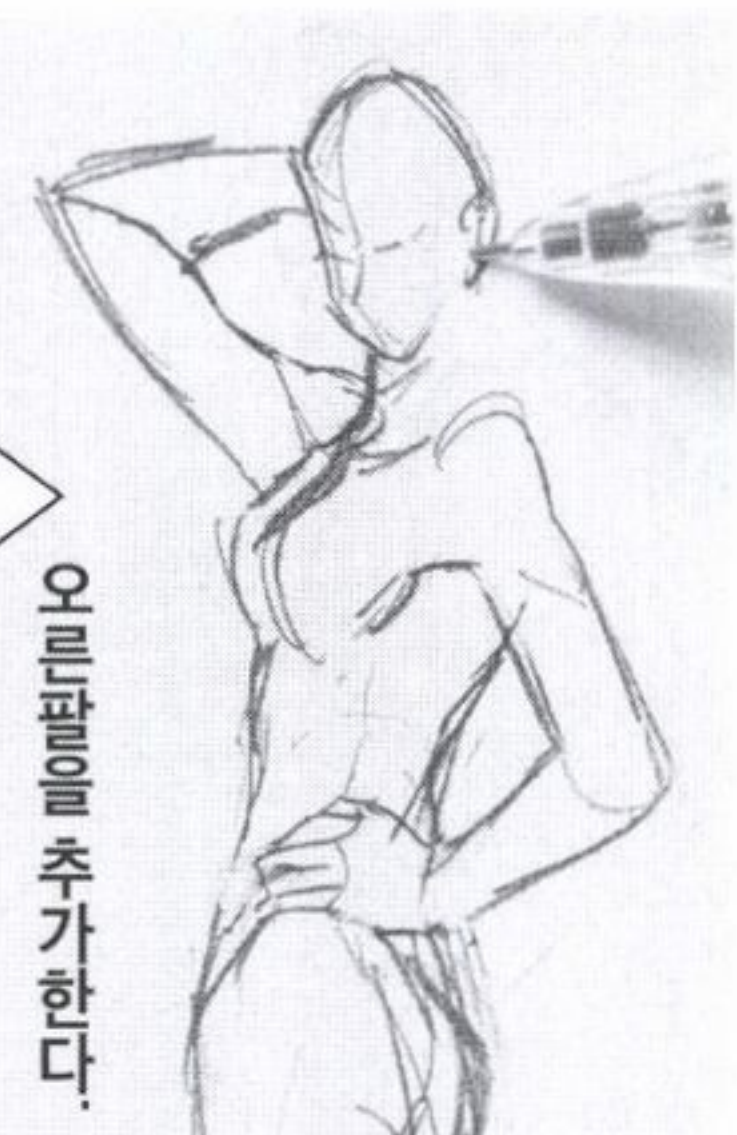
7 안쪽에 있는 오른쪽 다리는 체중이 실려 있지 않으므로 유연하게 움직임을 준다.



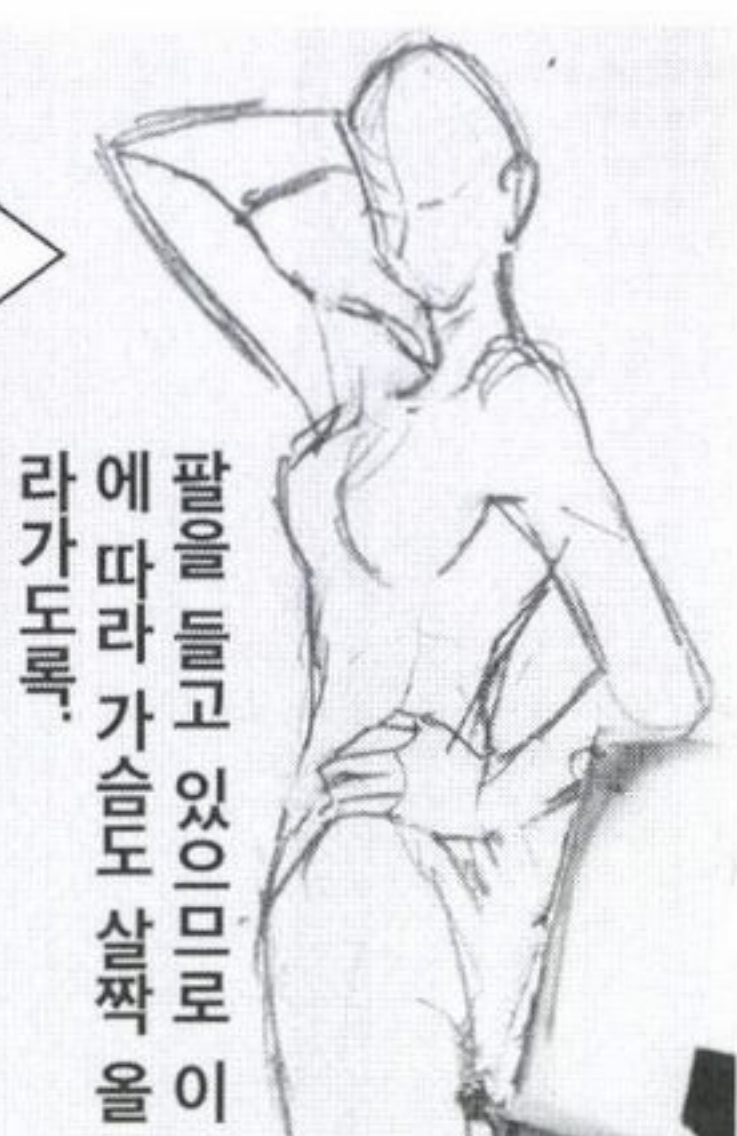
8 자잘한 밸런스, 볼륨, 부위의 일그러짐 등 전체가 만들어지고 나서야 느낄 수 있는 부분도 많다. 꼼꼼하게 수정한다.



9 「무리하게 비틀었나?」라는 생각이 들어서 상반신 각도를 조정한다.

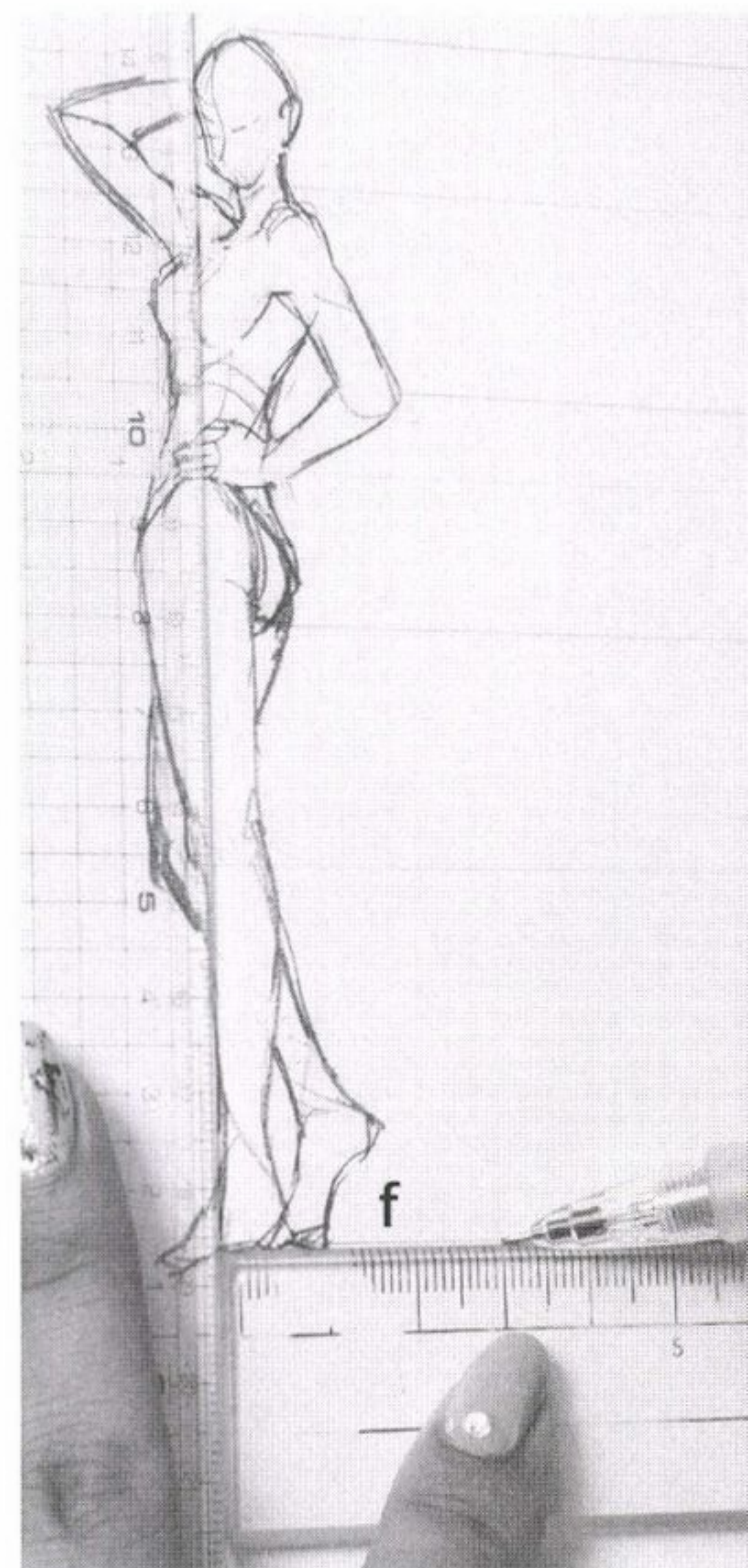
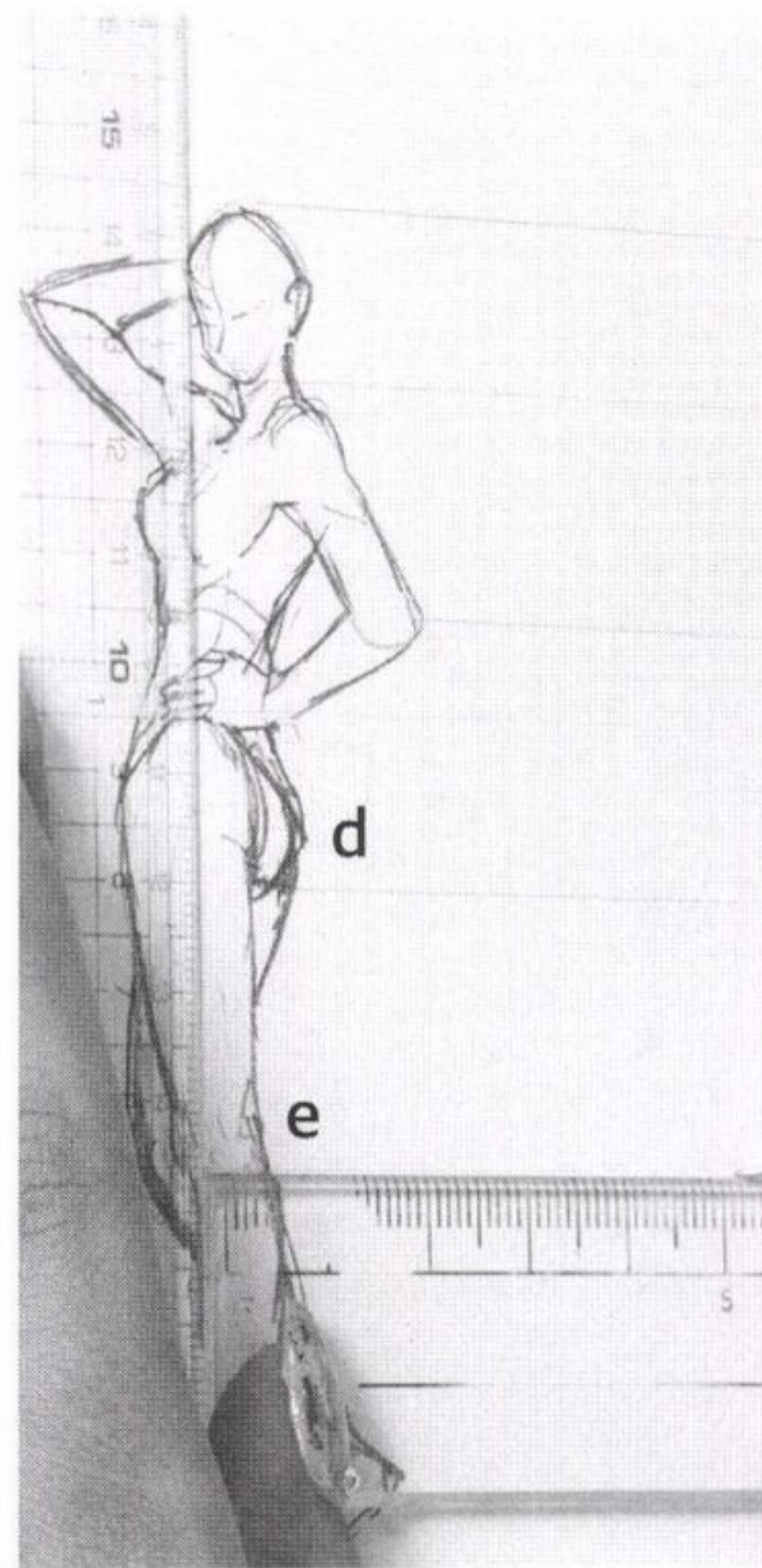
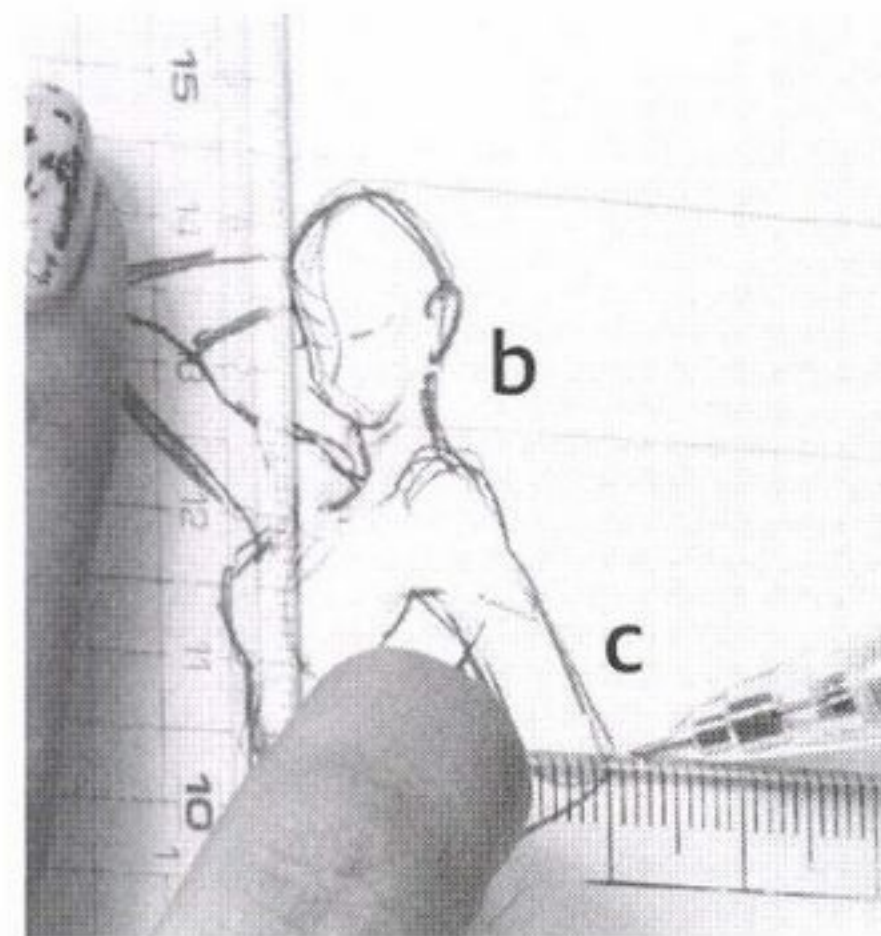
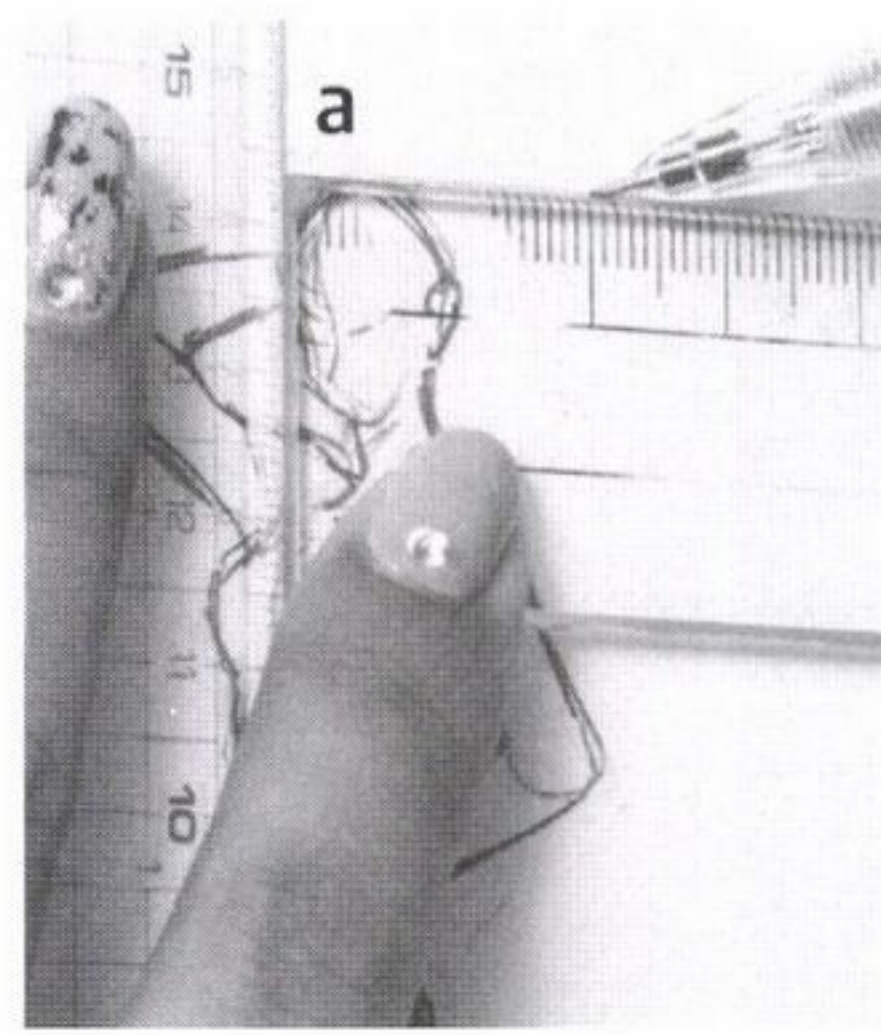
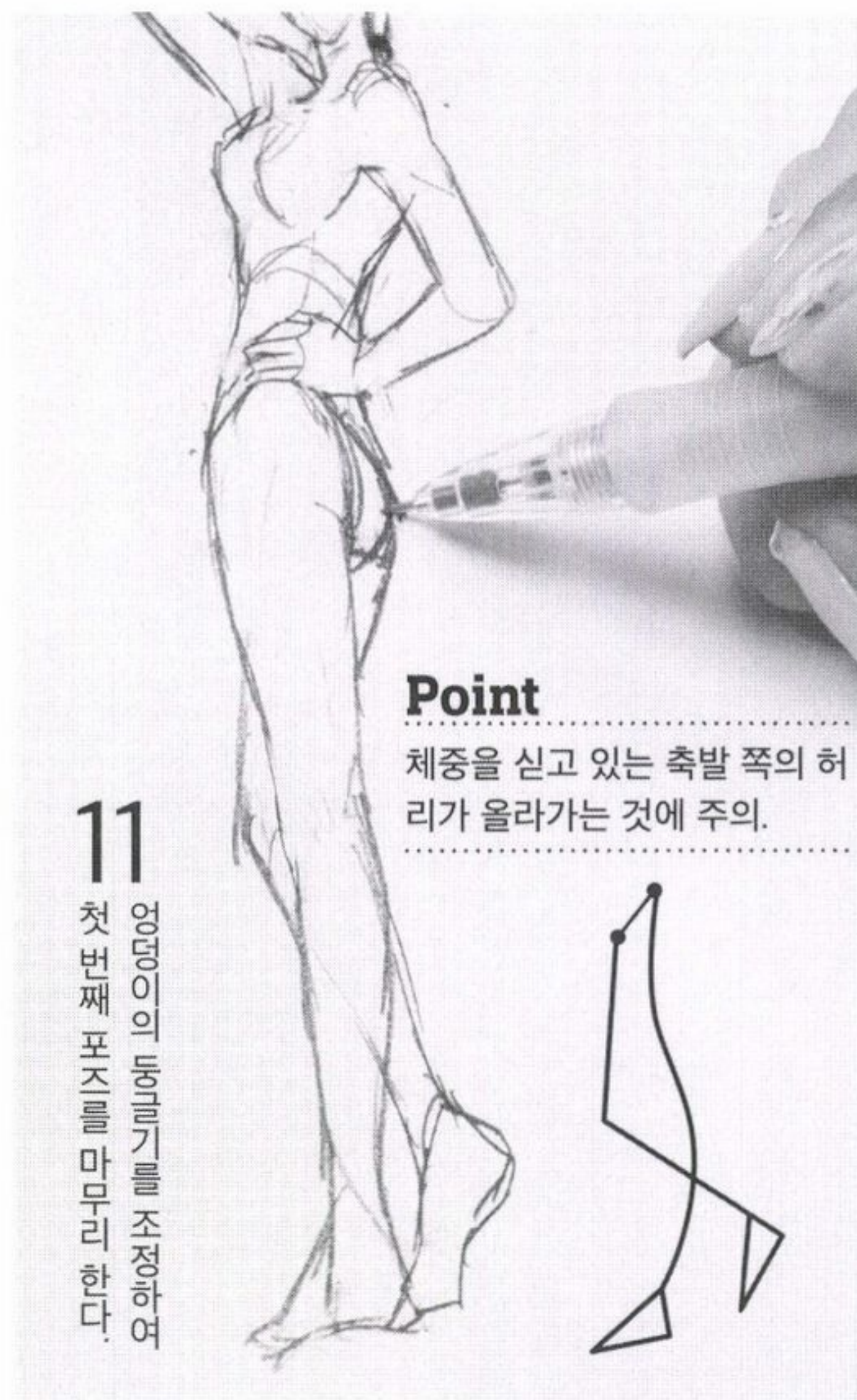


10 움직임이 있는 부위를 그릴 때는 그 부위의 연장선상에 있는 부분의 변화까지 확실하게 고려하여 묘사한다.



팔을 들고 있으므로
에 따라 가슴도 살짝
라가도록.

포즈 2를 그리기 위한 준비



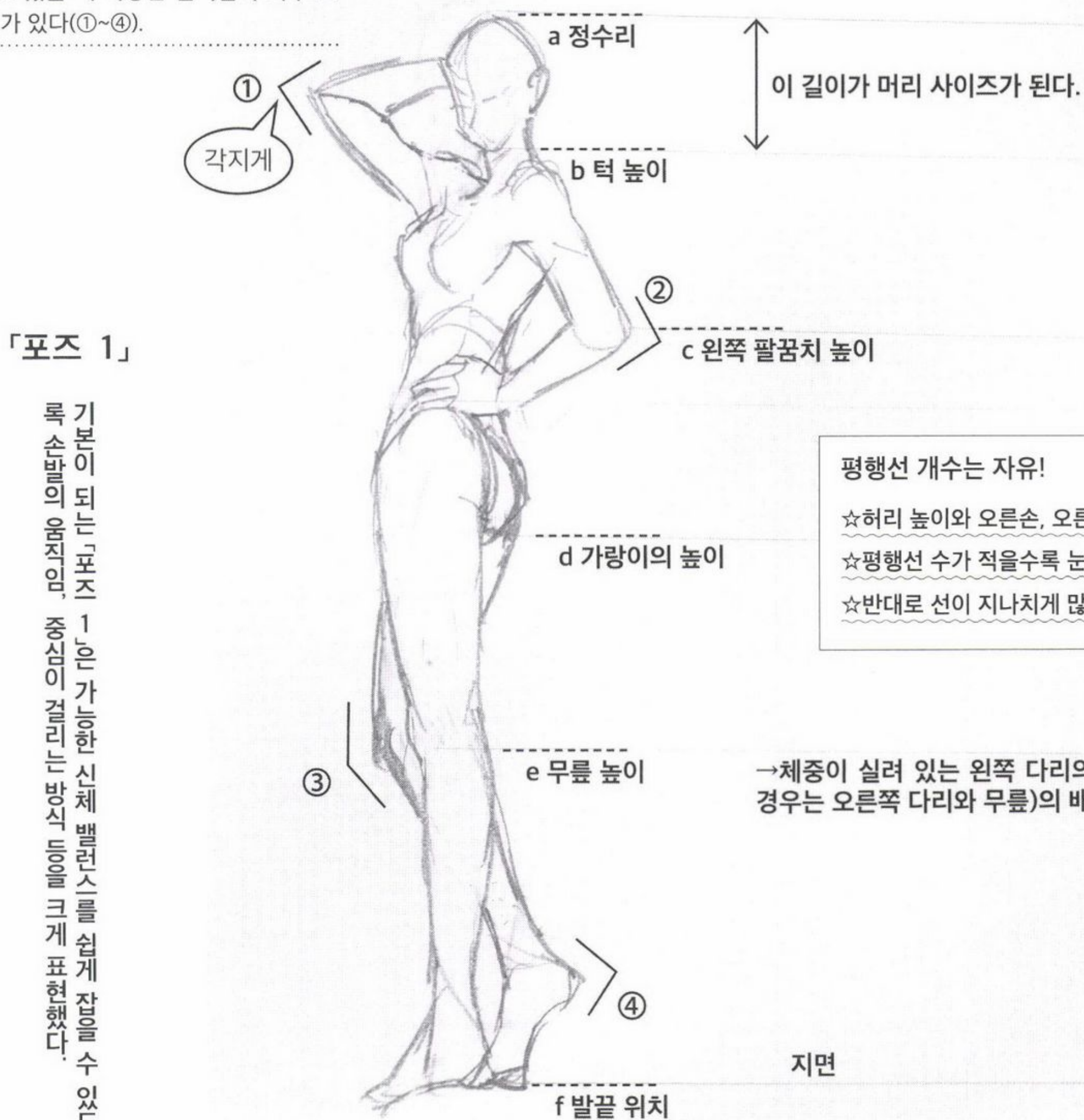
정수리(a)부터 발끝(f) 사이에 각 부위의 위치를 파악하기 쉬운 포인트를 찾아서 평행선을 긋는다.

주요 부위로부터 평행선을 긋는다

「포즈 1」에서 각도가 다른 「포즈 2」를 그리기 위해서 기준이 되는 평행선을 그어줍니다.

Point

실루엣으로 봤을 때 다양한 움직임이 좌우 교대로 들어가 있다(①~④).



「포즈 1」

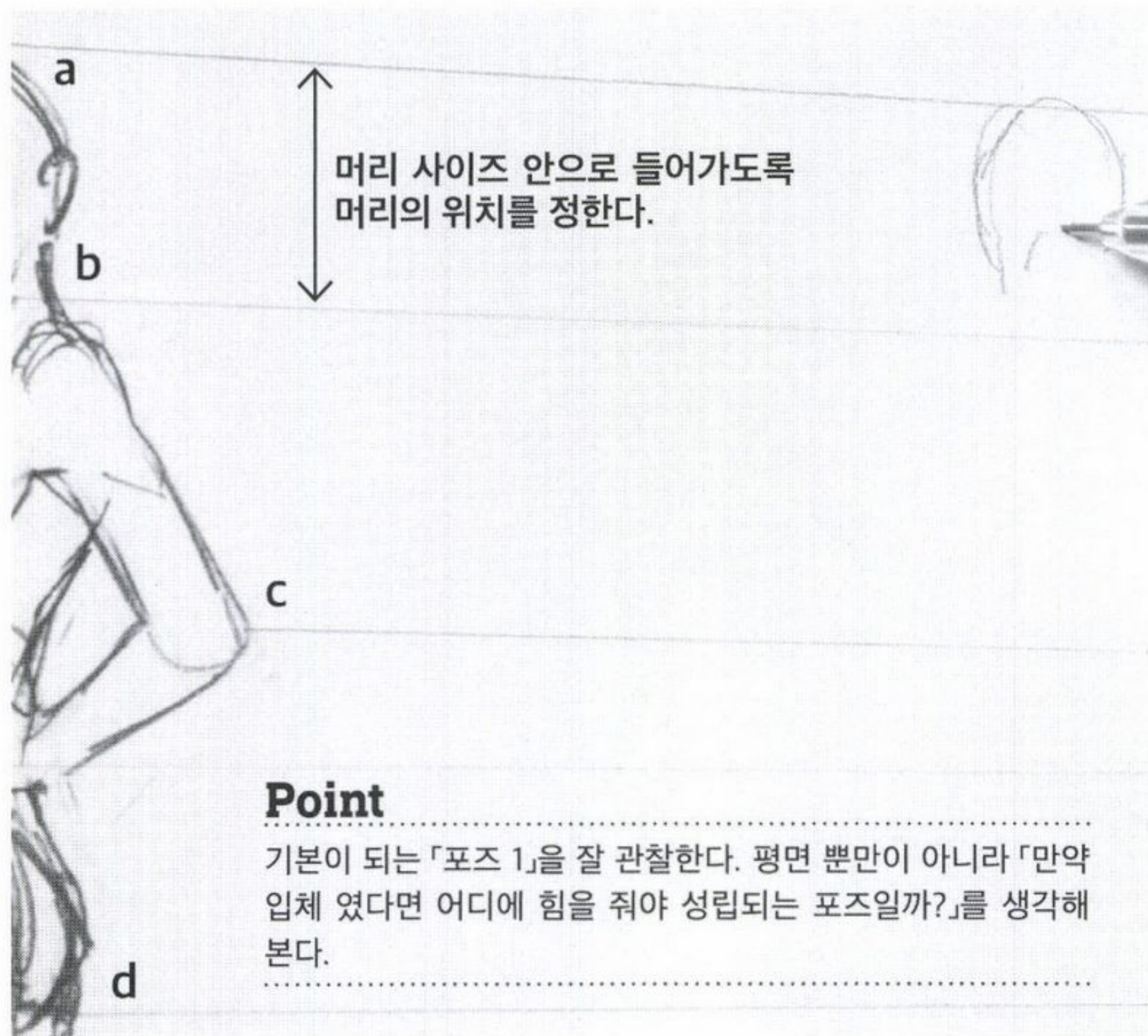
기본이 되는 「포즈 1」은 가능한 신체 밸런스를 쉽게 잡을 수 있도록, 록 손발의 움직임, 중심이 걸리는 방식 등을 크게 표현했다.

평행선 개수는 자유!

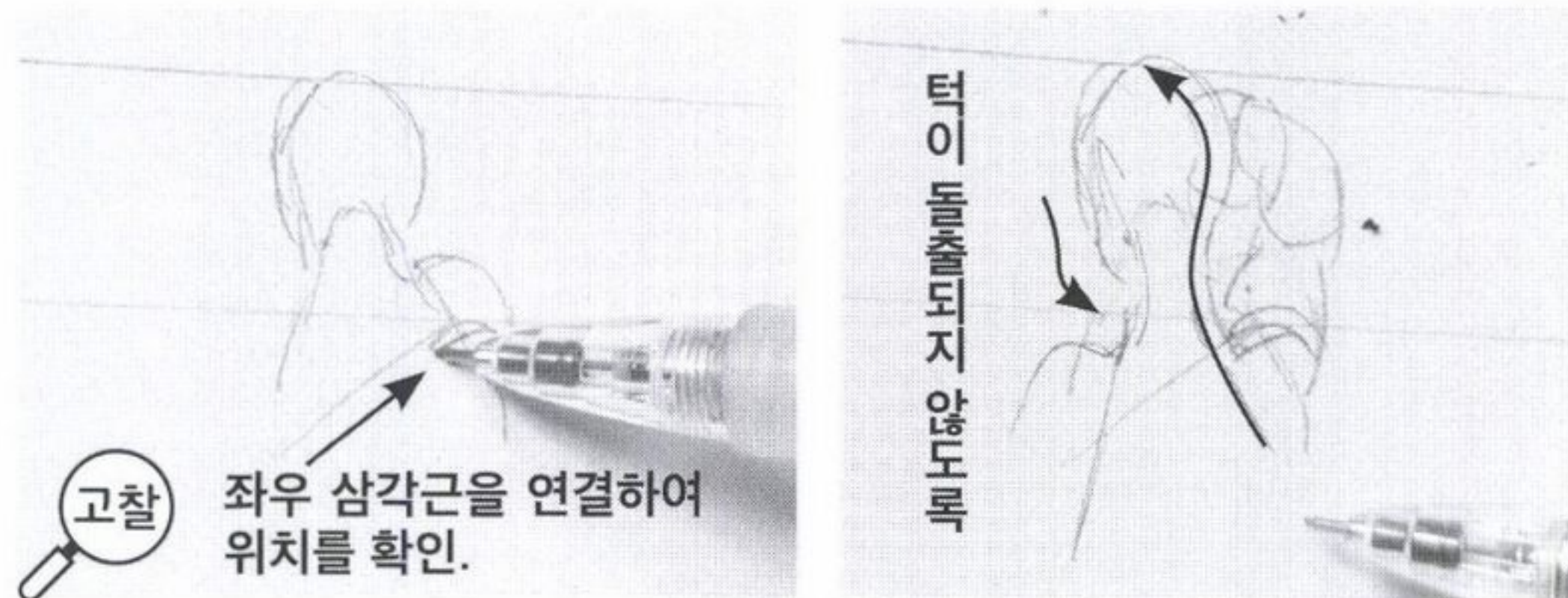
- ☆허리 높이와 오른손, 오른쪽 다리의 관절 위치 등에 선을 추가해도 좋다.
- ☆평행선 수가 적을수록 눈으로 측정하여 밸런스 잡을 것을 강요당한다.
- ☆반대로 선이 지나치게 많으면 거기에 얽매어서 그림이 어색해지기 쉽다.

→체중이 실려 있는 왼쪽 다리의 무릎 위치를 베이스로 그 주변(이 경우는 오른쪽 다리와 무릎)의 배치를 결정할 수 있다.

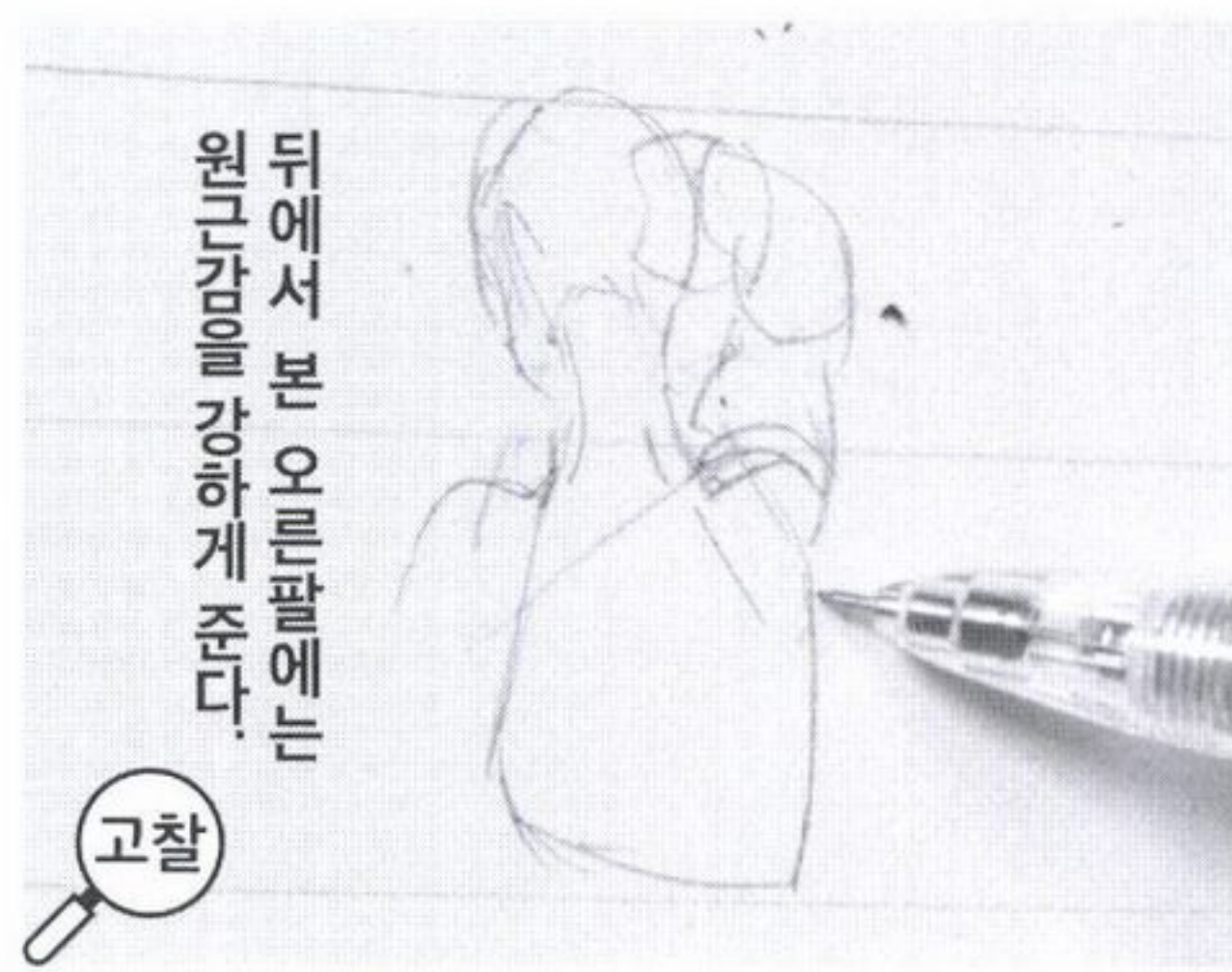
포즈 2 뒤에서 본 다른 앵글을 그리다



1 「포즈 1」을 뒤에서 보는 「포즈 2」를 그린다.

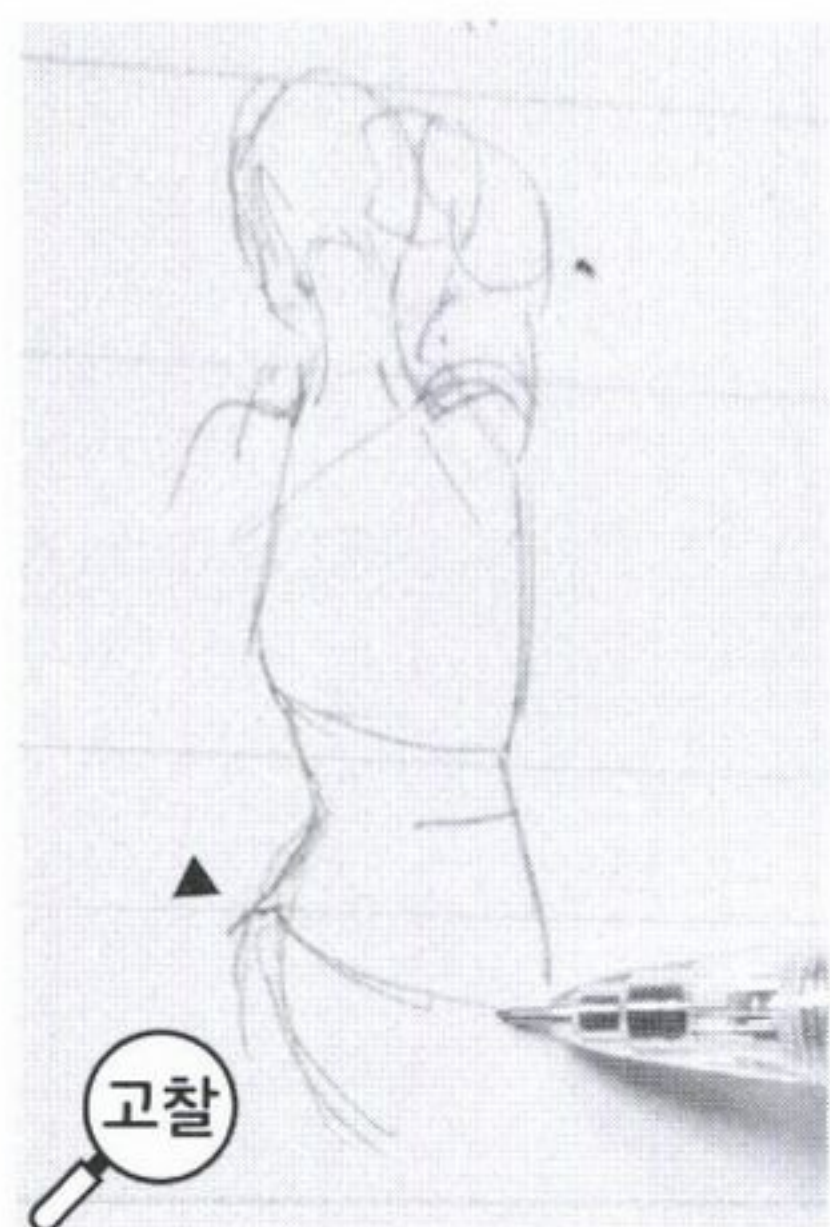


2 「턱을 당기고 있군」이라고 느꼈으므로 목에서 후두부는 쪽 뻗듯이 그린다.

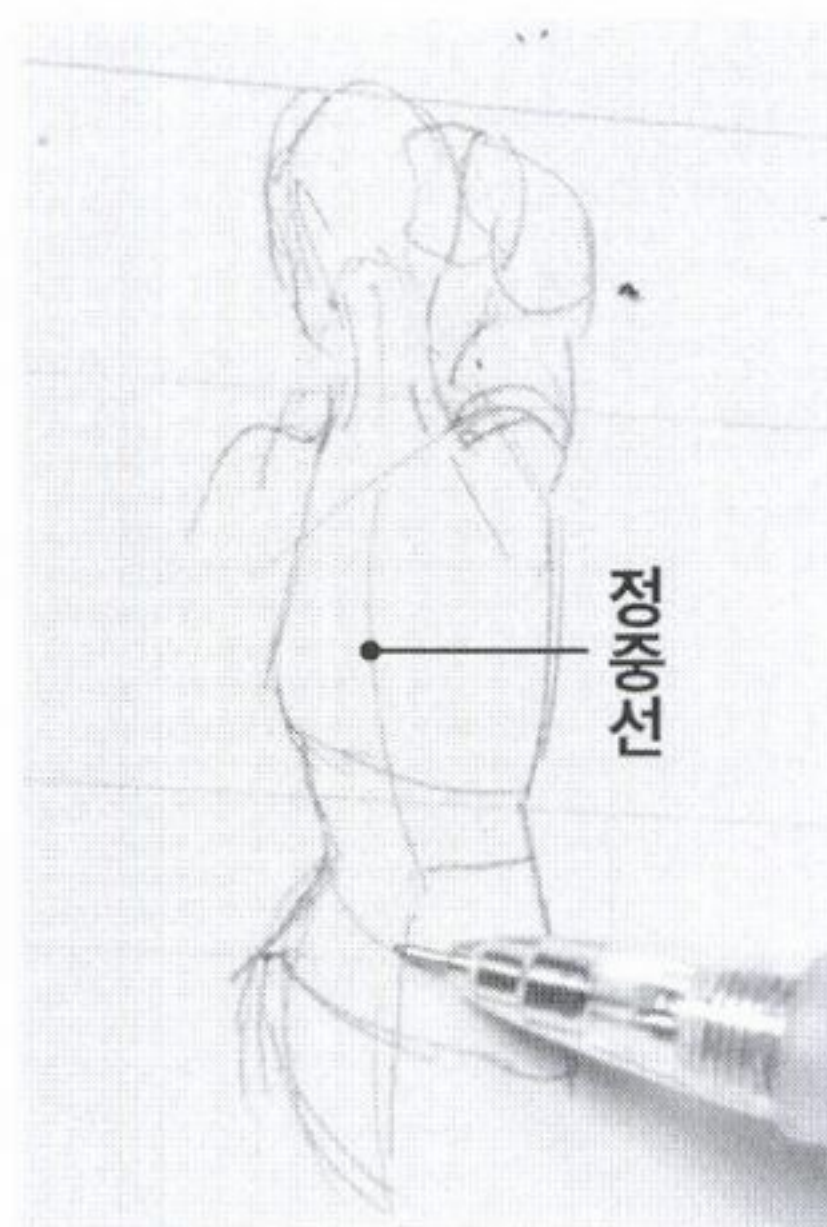


★여기가 최초의 「전방위 공략」이므로 「포즈 1」을 관찰하여 파악한 사항에 「고찰」을 달아서 설명했다.

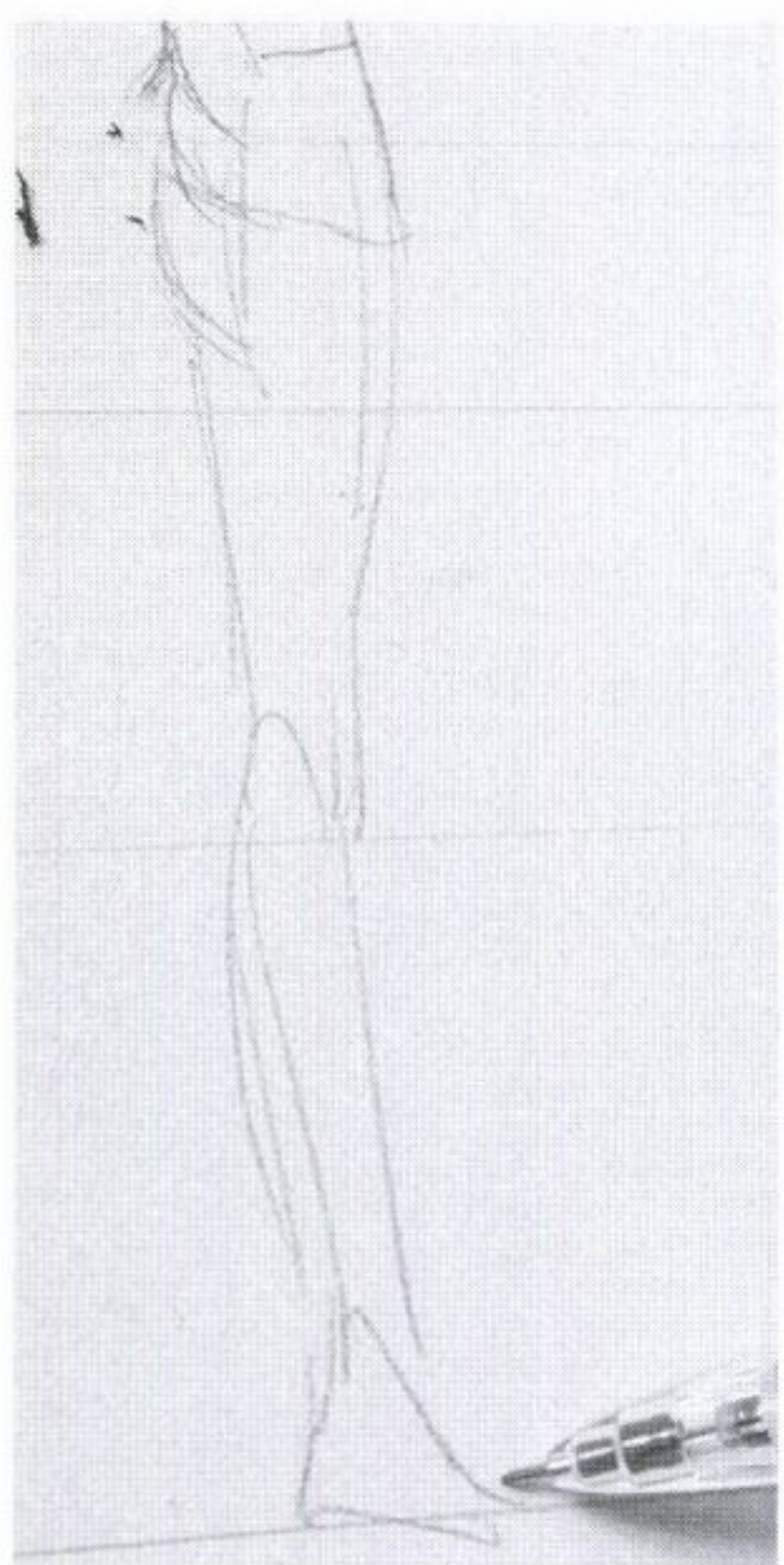
3 들어 올린 오른팔은 팔꿈치가 상반신 보다 전면으로 꽤나 돌출되어 있으므로 신체에 반해 옆쪽으로 펼쳐지지 않는다.



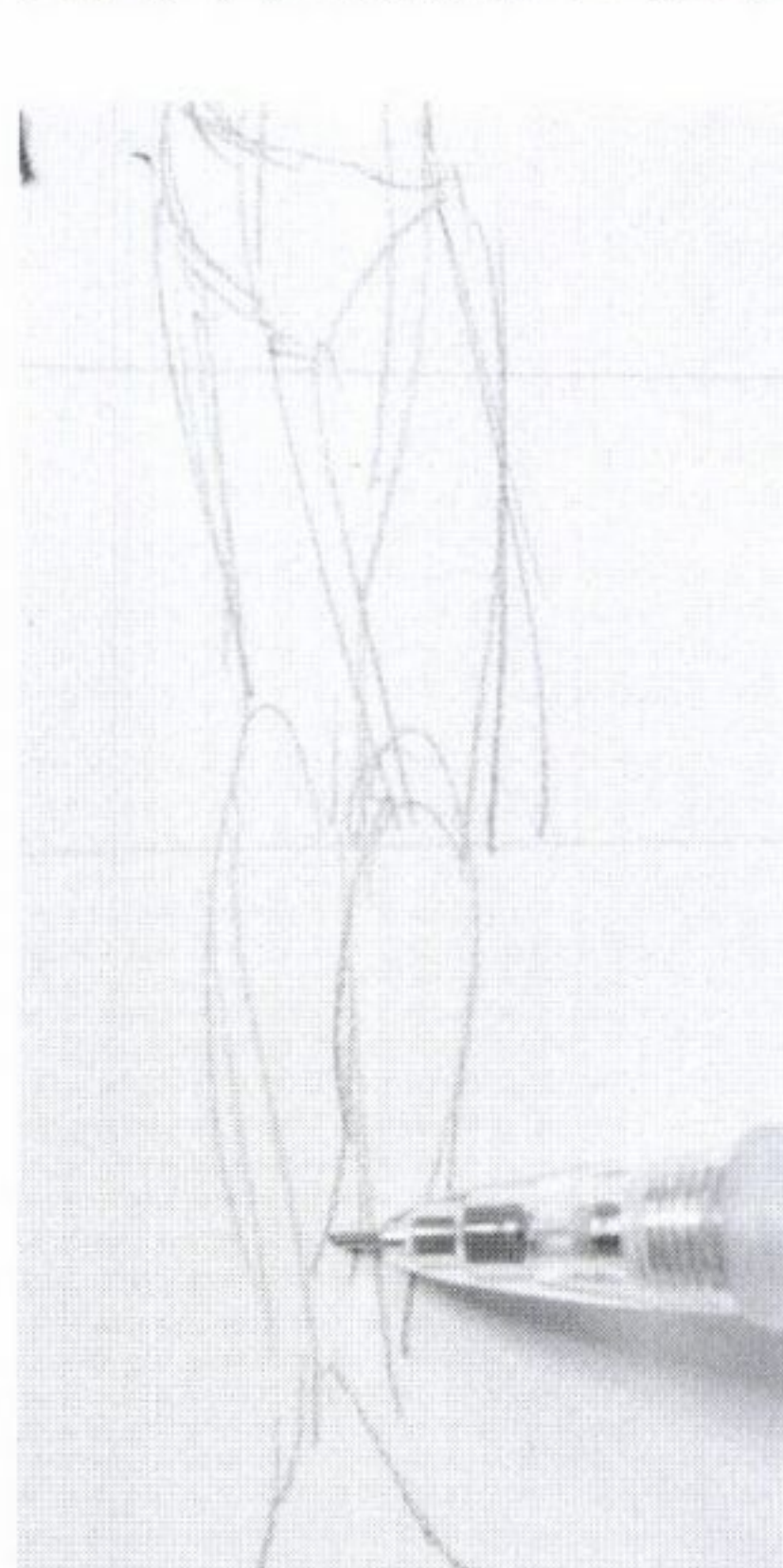
4



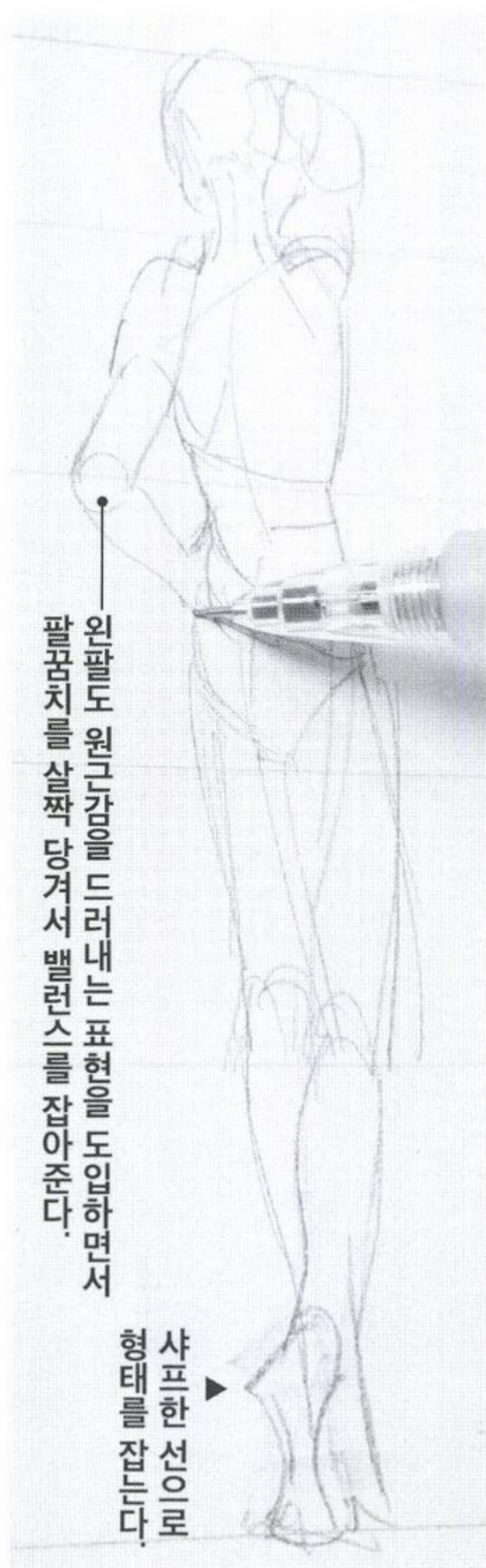
5



6

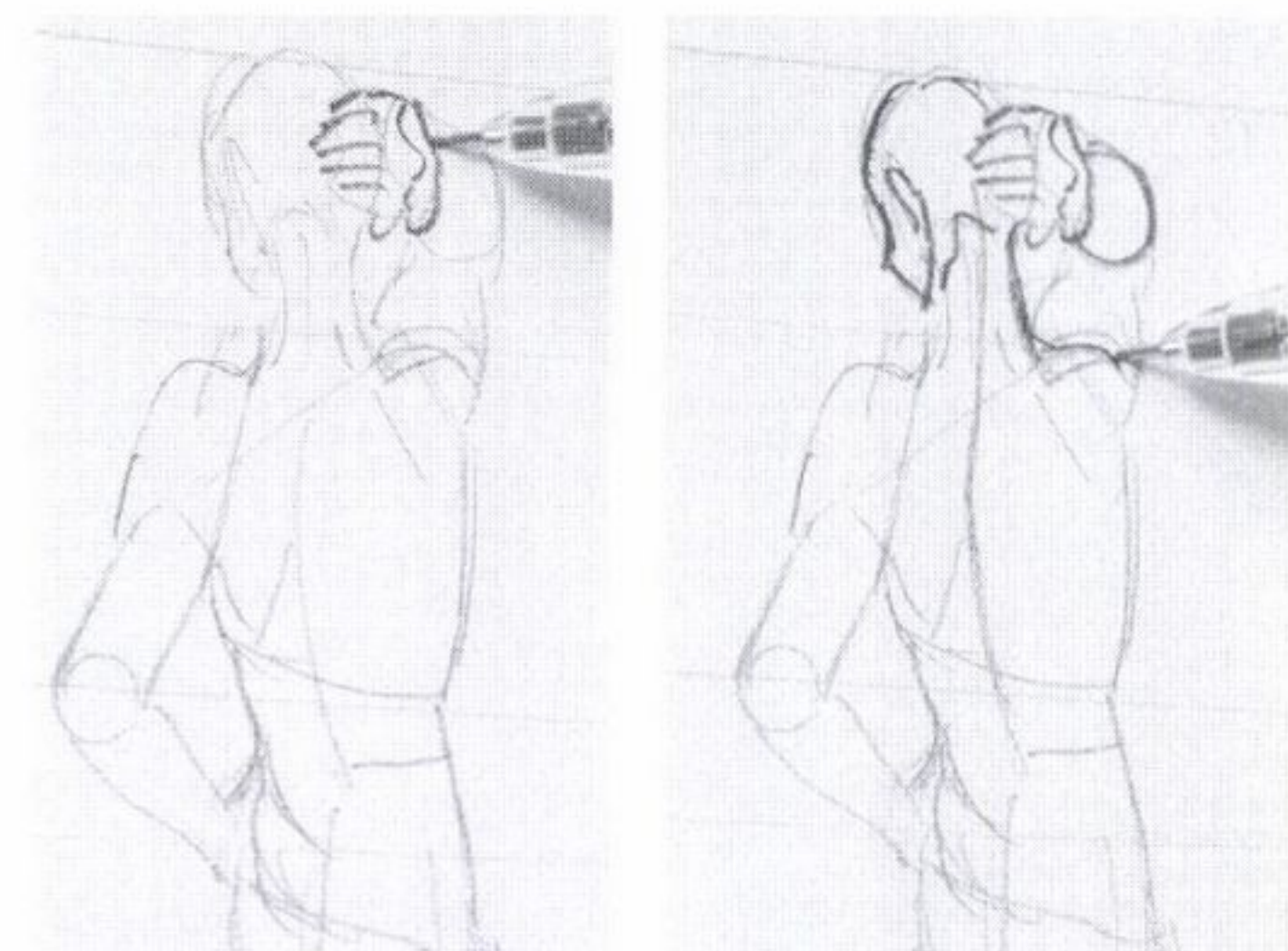


7

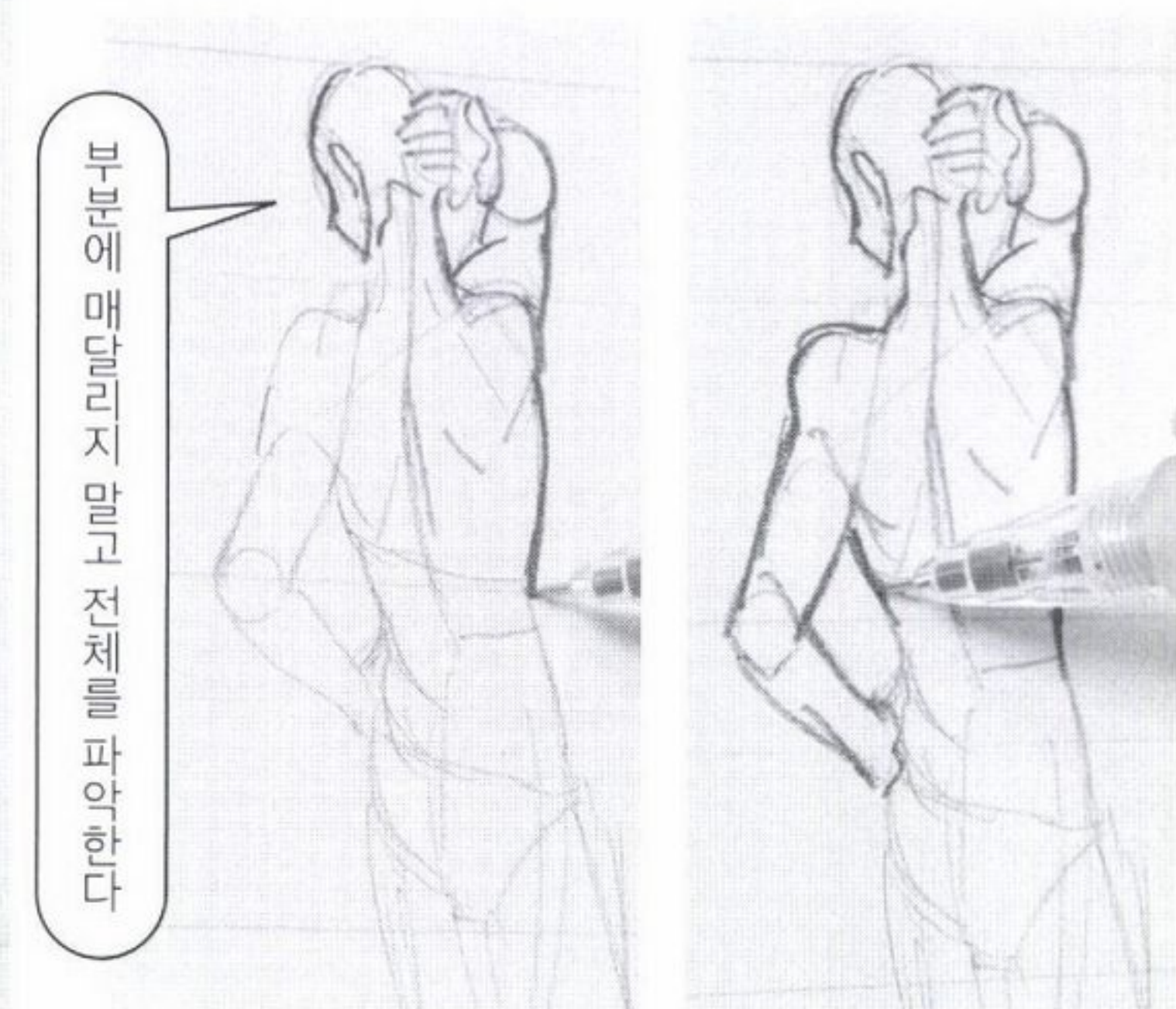


8 발등과 발뒤꿈치는 꽤나 두텁다. 단단하게 보이도록 샤프한 선으로 형태를 잡아준다. 밑그림 데생이 거의 완성 되었다.

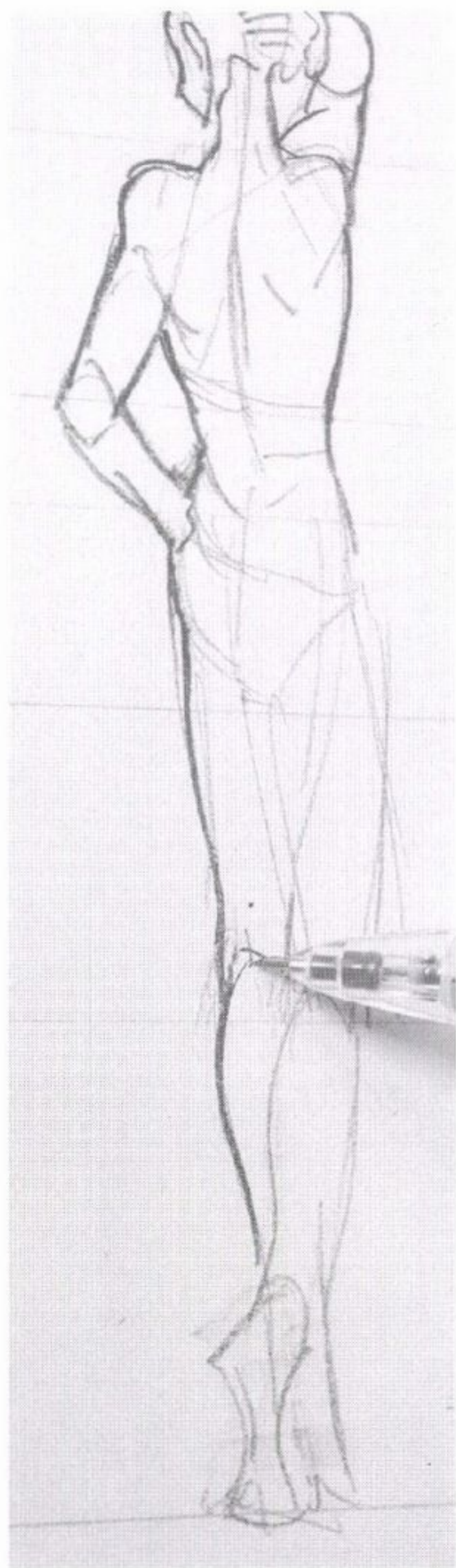
「현재 어떤 부위를 그리고 있는지」를 생각하면서 마무리 실선을 긋는다.



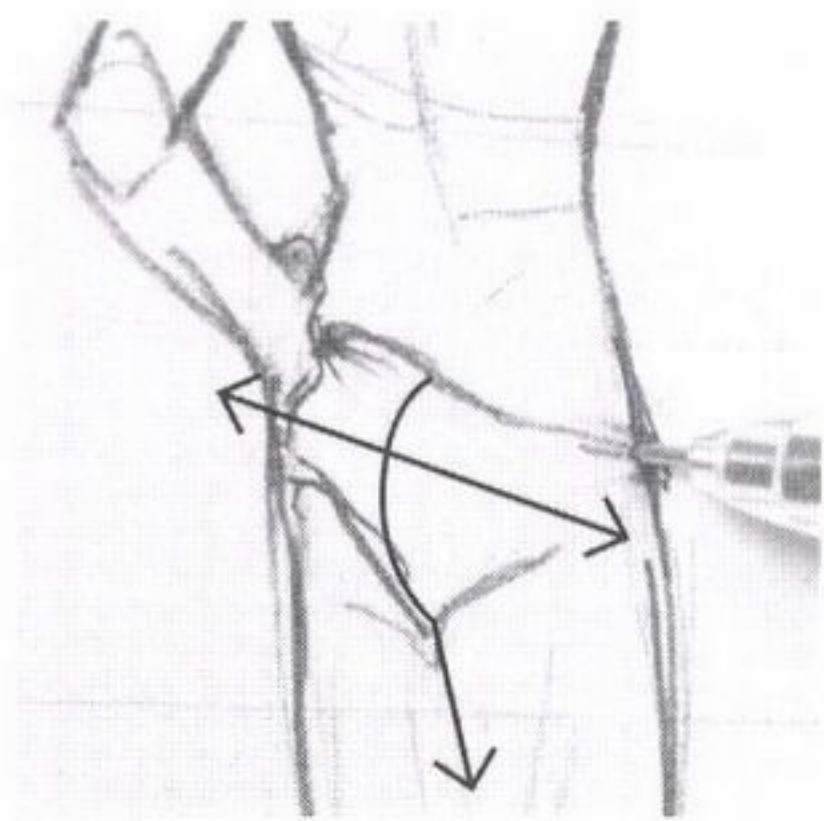
9



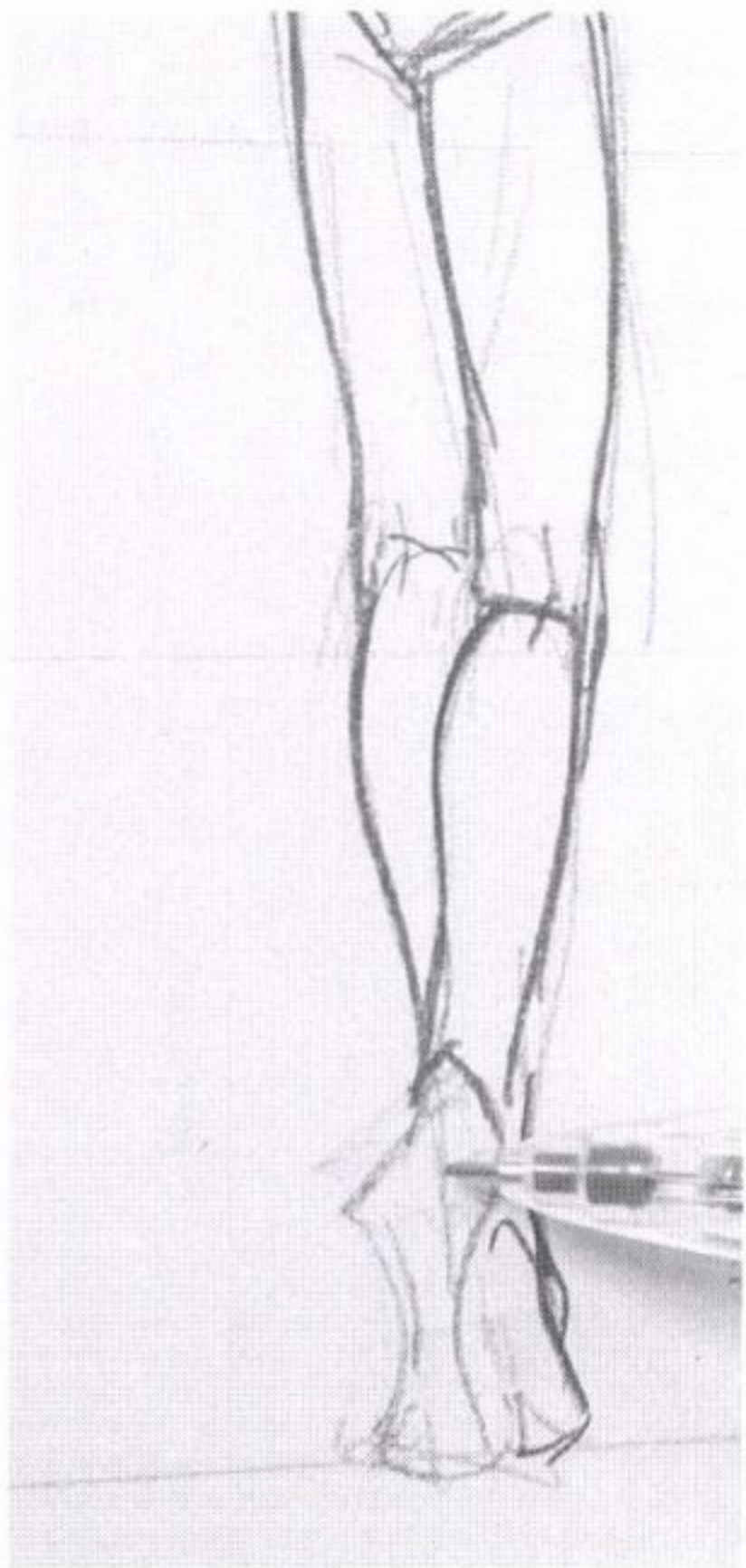
10 오른팔의 원근감 표현은 그곳만을 픽업 하면 꽤나 깔끔한 그림체가 되지만, 그다지 신경 쓰지 말고 일단은 전체를 그리는 것을 우선한다.



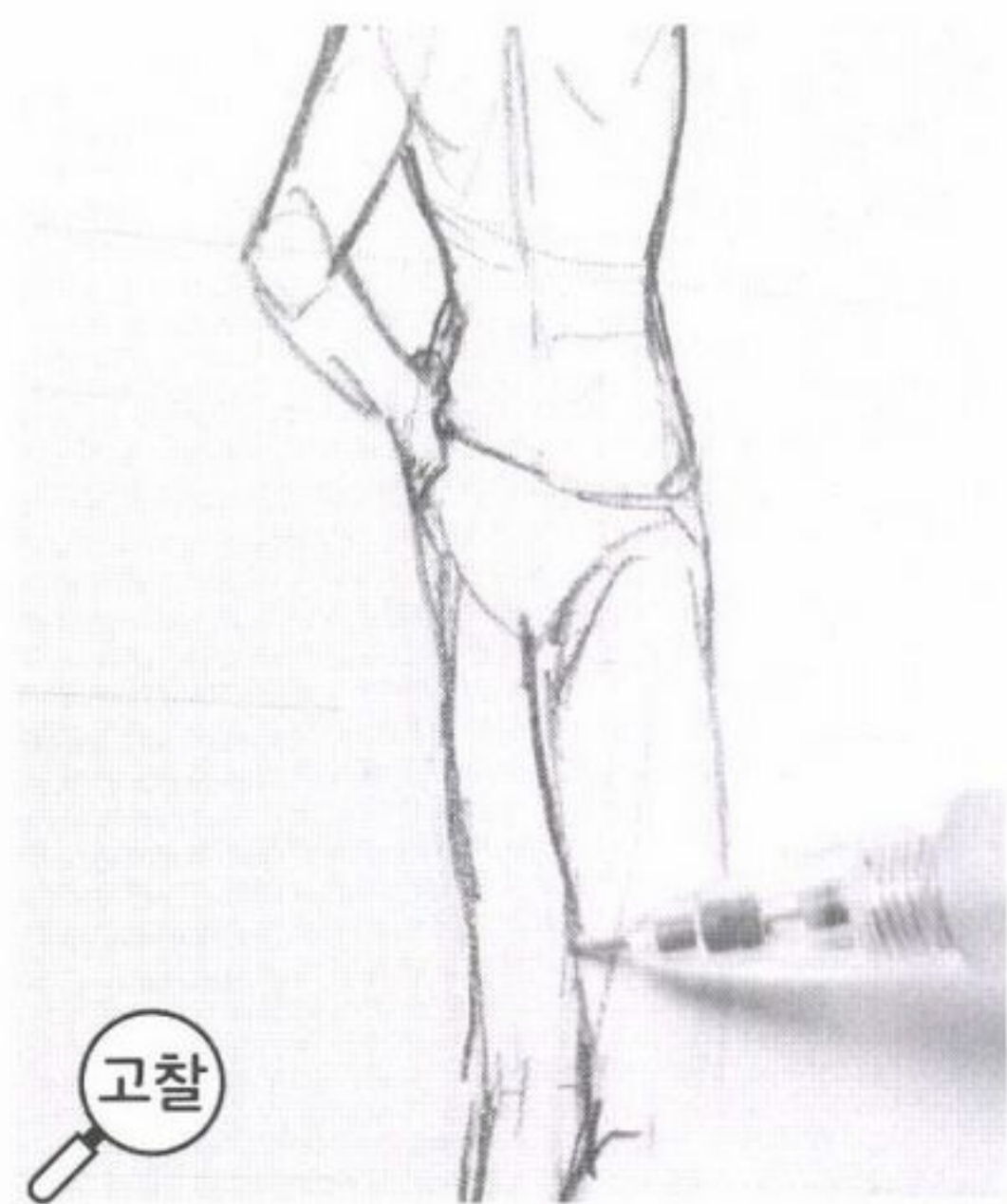
11 무릎 뒤의 표현은 다리 이
미지를 꽤나 좌우한다. 부
풀음을 착실하게 살려서 그려주면
좋다.



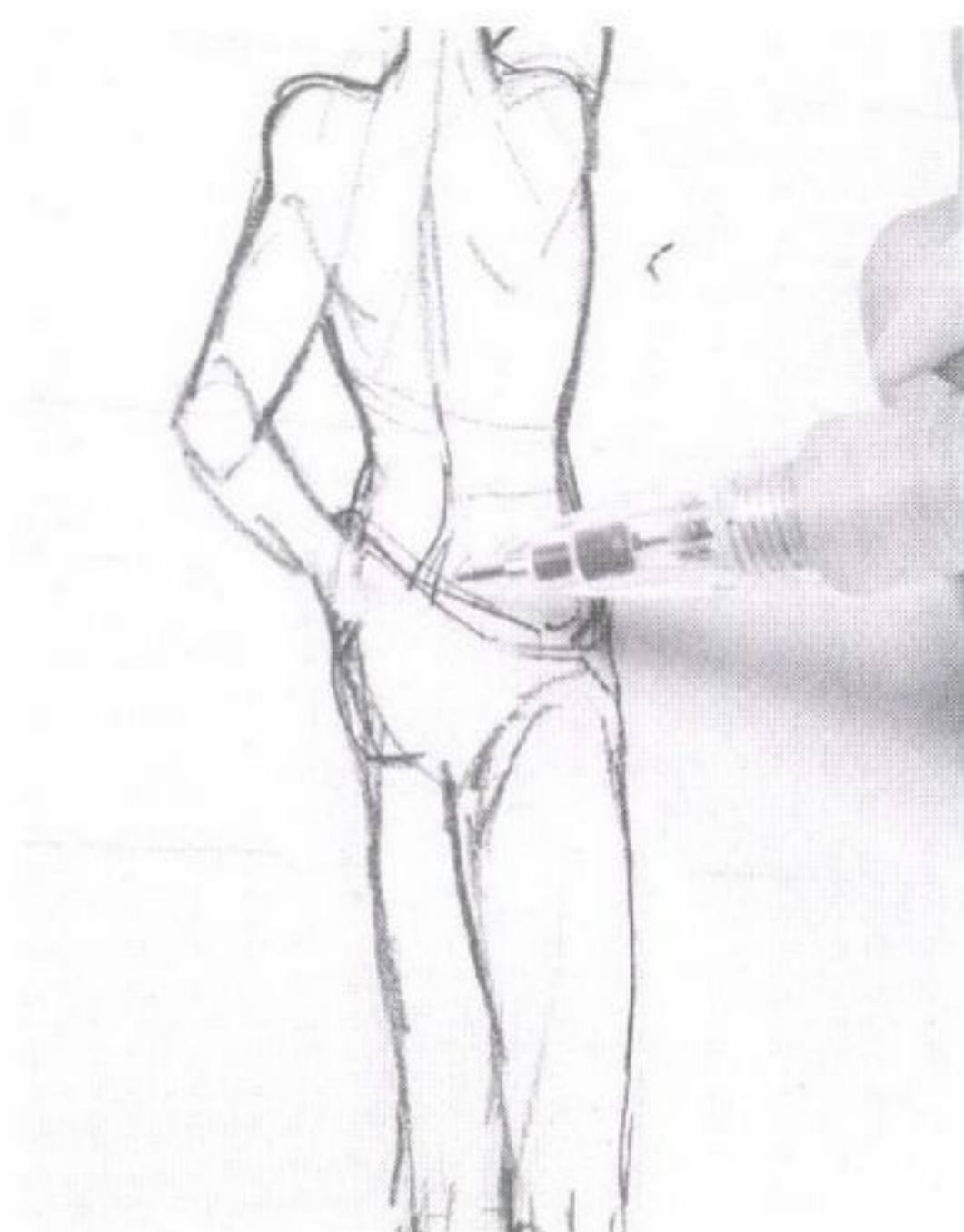
12 허리 높이에 차이를 두어
중심이 왼쪽 다리에서 벗
어나지 않도록 한다.



13 하반신만을 보면 인물의
대각선 뒤에서 본 형태와
닮아 있다.



16 오른쪽 다리의
뿌리가 앞으로
나와 있는 듯이 보이므로
왼쪽 다리와 겹치는 것을
주의 하면서 묘사한다.



17 왼쪽 허리의 기
울음을 다시 조
정해서 마무리 한다.



14 줄곧 정중선과 중심에 주의 하면서 그랬기에 신체
의 비틀림이 제대로 살아 있다.



15 다리의 굽기와 대충 뒤편으로 놓인 팔뚝의 길이를
계수정해 나간다.

2방향에서 그린 포즈 완성



18 비교해 보면 왼손이 닿는 위치가
어긋나 있지만 어디까지나 포즈
의 밸런스를 파악하여, 다른 각도를 상상
하는 것이 목적이므로 문제없다. 실제로
손의 위치가 약간 변했다 하여도 이 포즈
의 기반은 무너지지 않는다.
예를 들어
왼쪽 다리에 체중이 실려 있어야 하는데
오른쪽 다리로 이동해 버렸다...
관절이 구부러지는 위치가 아무래도 무리
가 있다... 같은 경우는 관찰 부족이다.

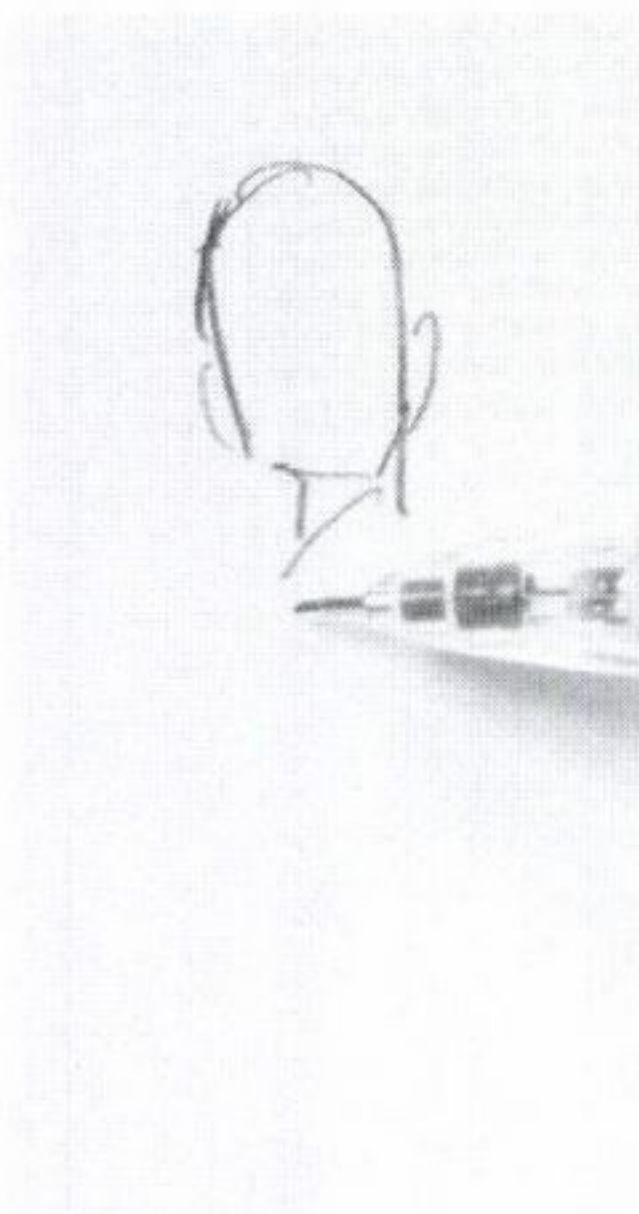


동일한 포즈를 3방향에서 그려보자.....포즈 1

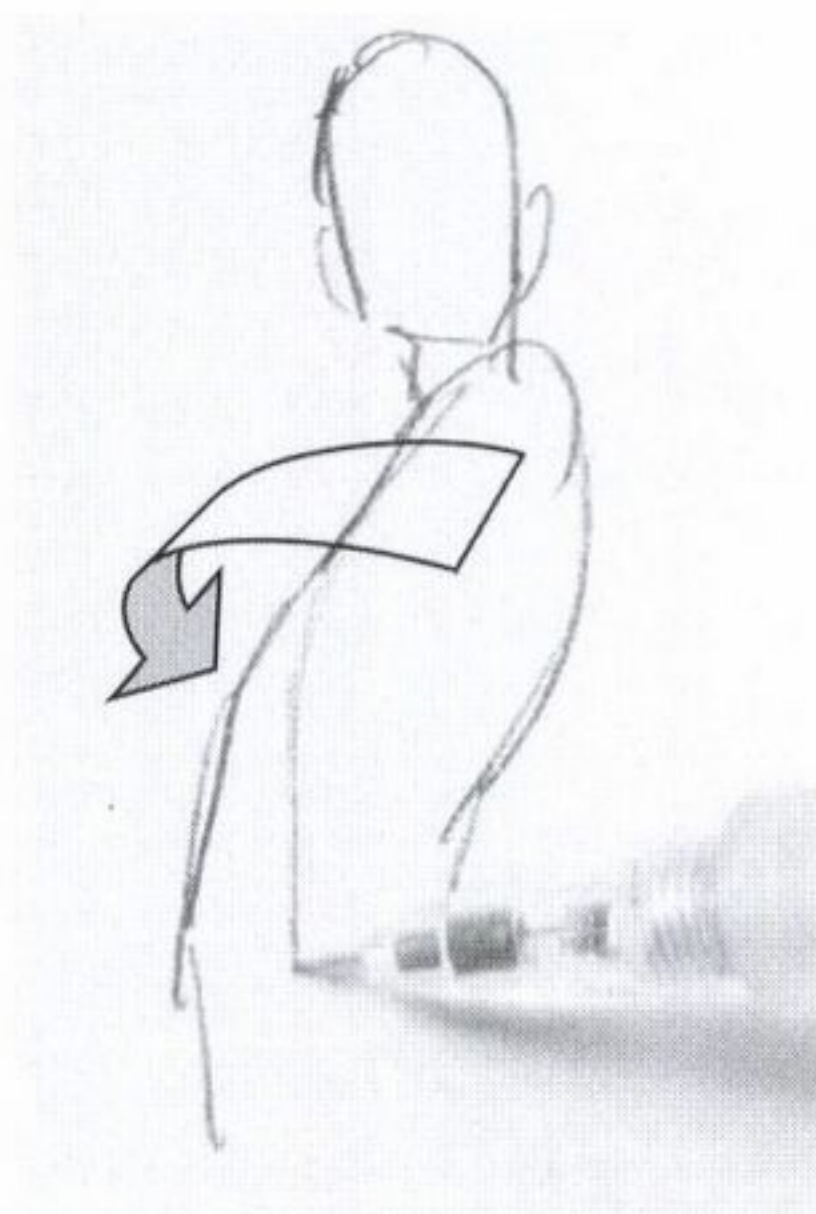
다음 「전방위 공략」연습은 3방향에서 그리는 것입니다.
팔다리를 뻗어 비틀림과 젖힘을 포함하는 포즈에 도전해 봅시다.



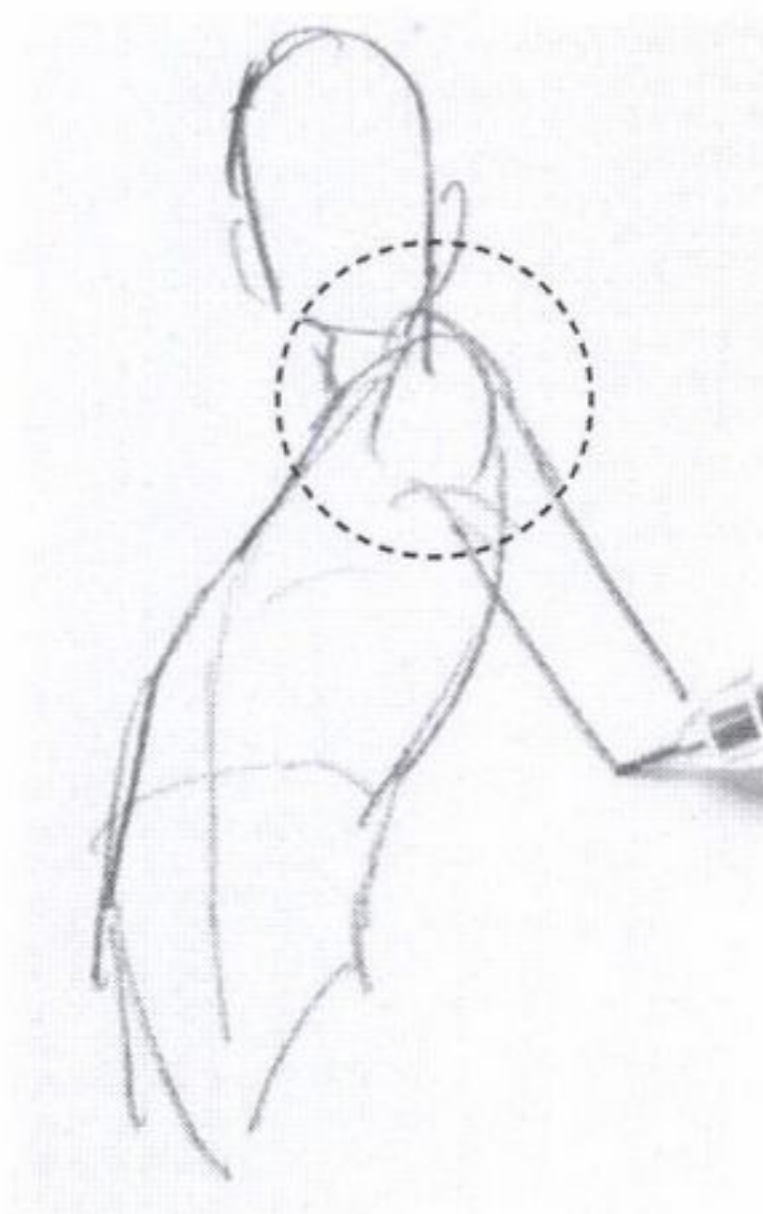
1 머리에서 시작.



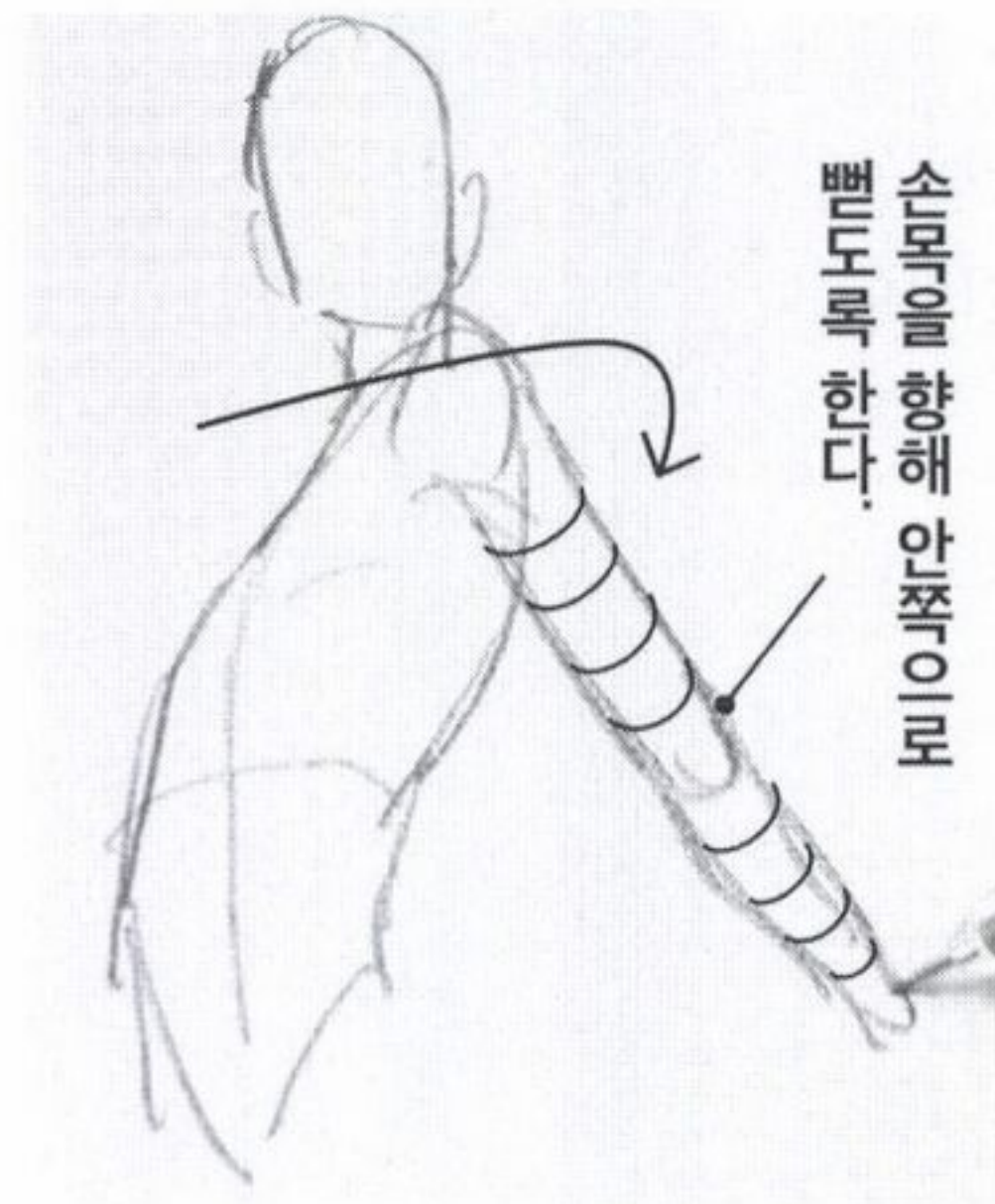
2 이번에는 얼굴을 정면으로 향하게 하고...



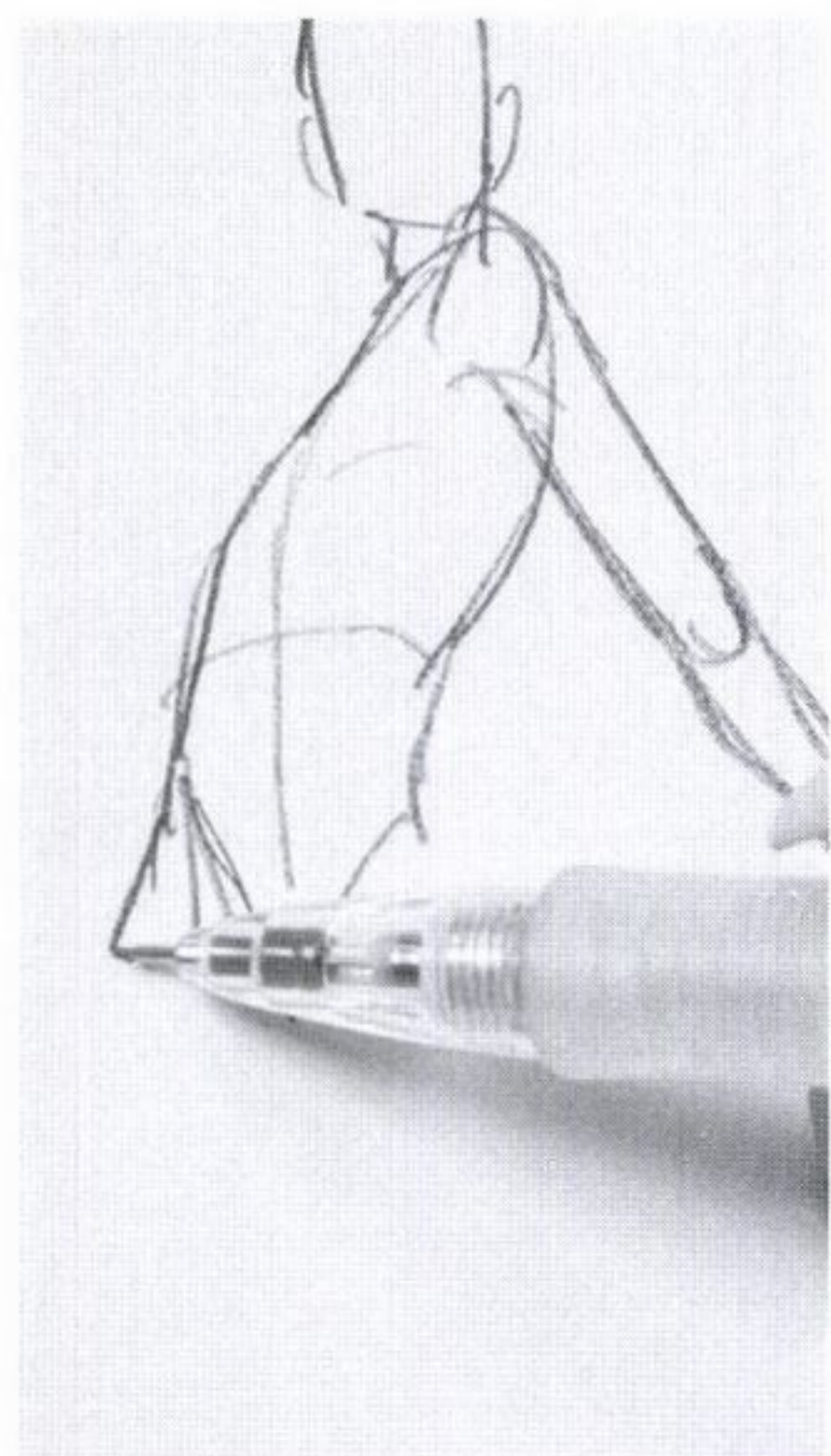
3 상체를 크게 옆으로 젖힌다.



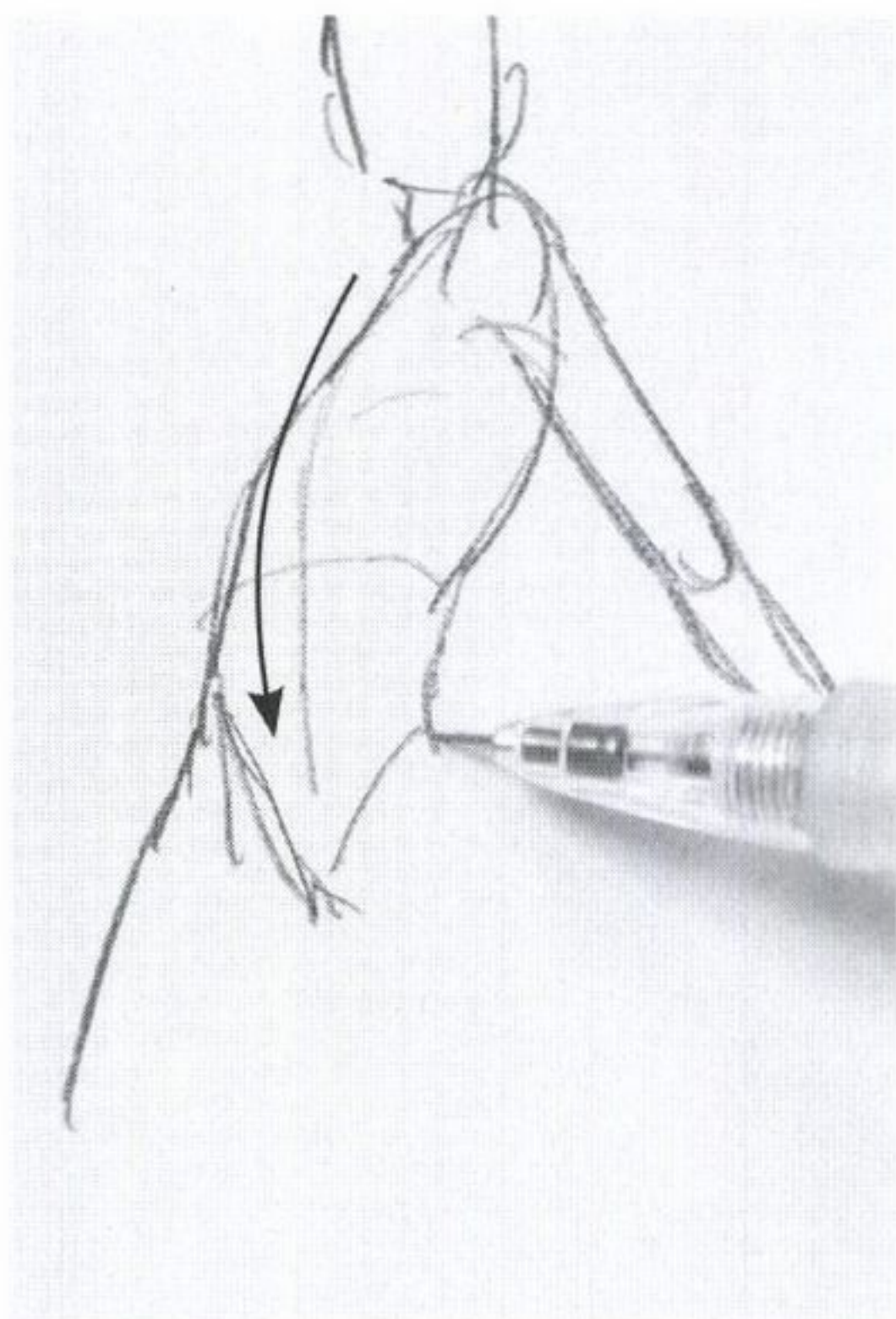
4 눈앞으로 돌출된 어깨에 팔을 그려준다.



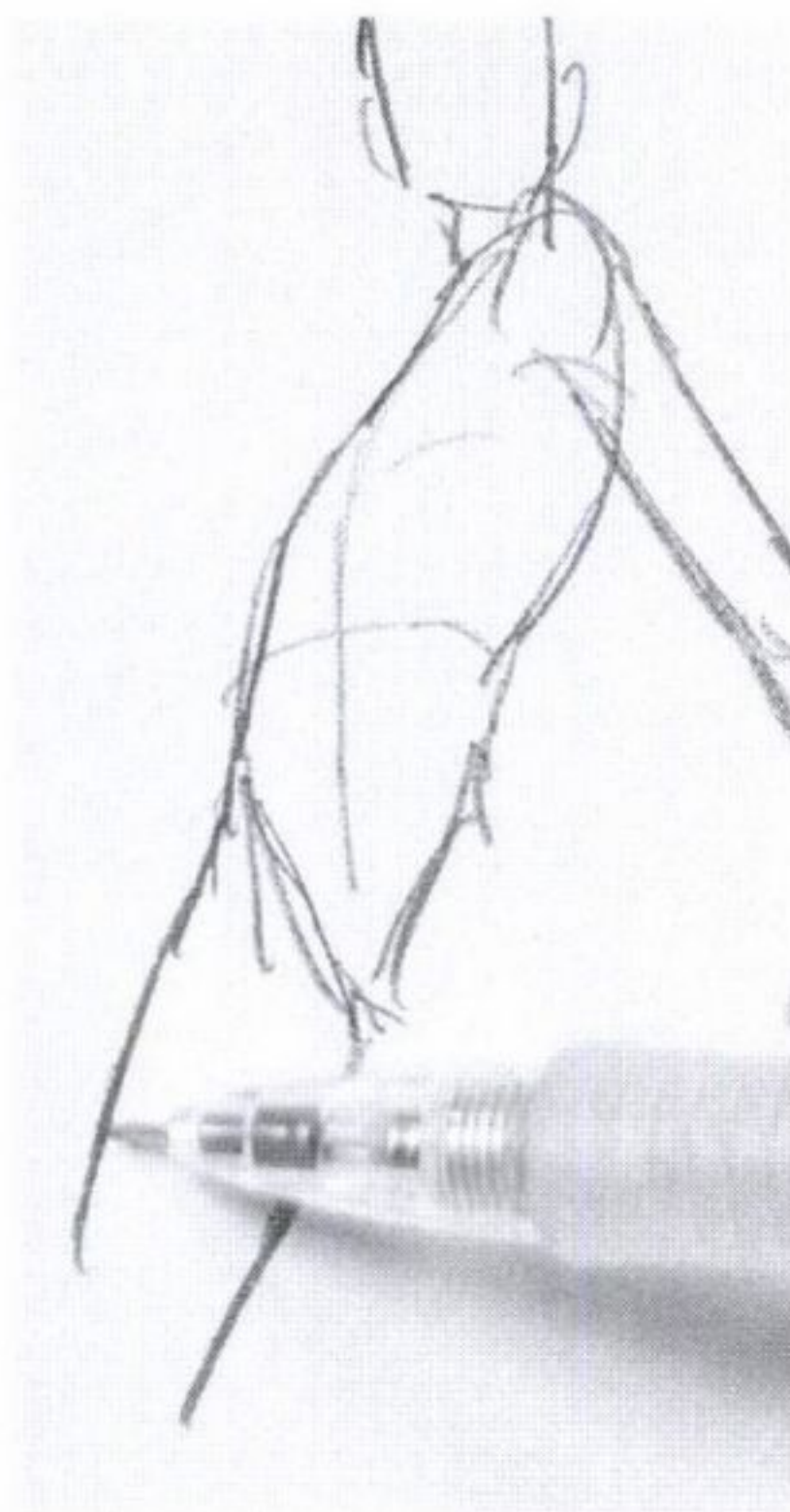
5 눈앞에서 안쪽으로 뻗는 팔의 움직임 을 추가해서 한층 더 대담한 포즈로 만든다.



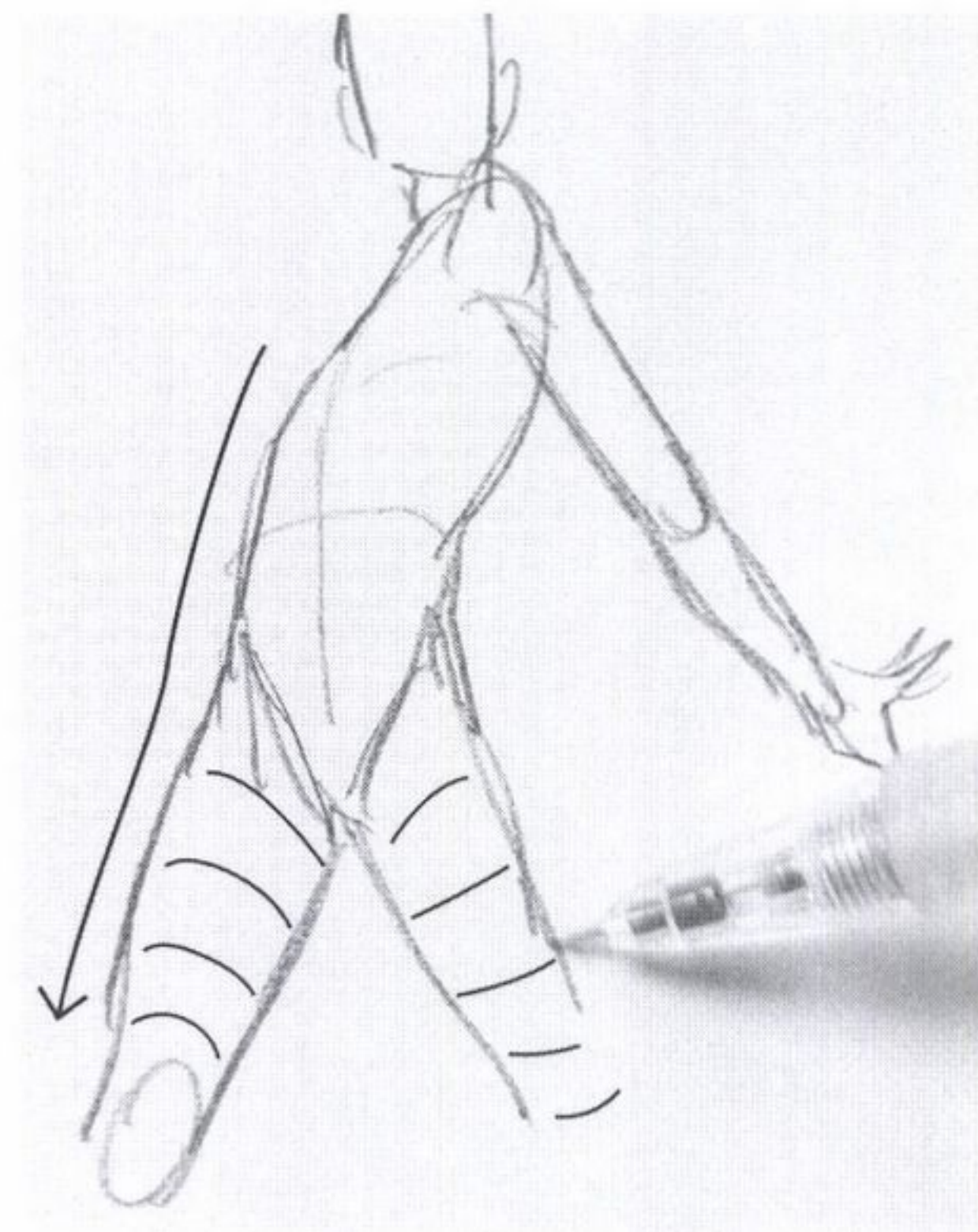
6 다리 뿌리에서부터 다리 각도를 잡아준다.



7 신체 정중선을 눈앞으로 당겨주고 얼굴과 마찬가지로 하반신은 눈앞을 향하게 한다.



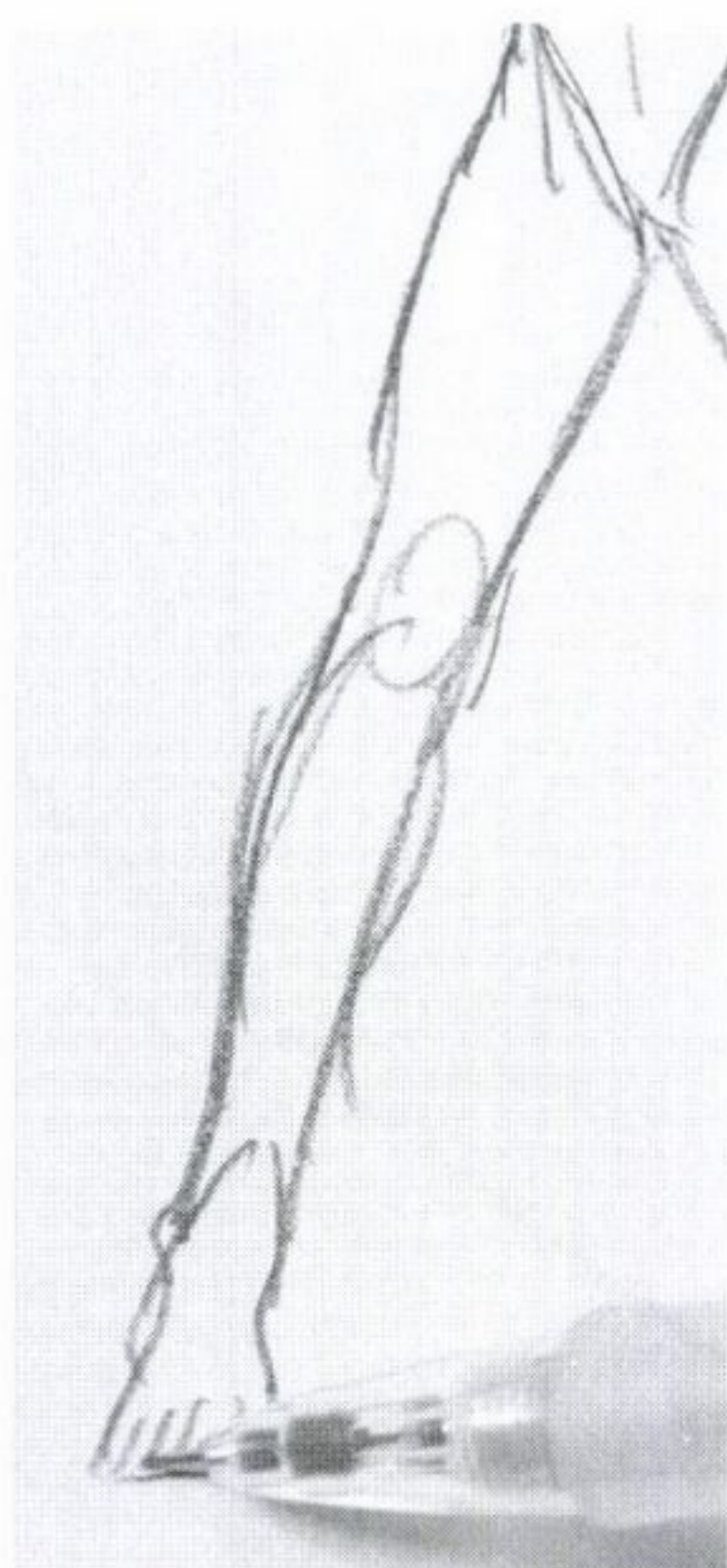
8 허벅지의 탄력을 잡아준다.



9 안쪽에 있지만 보이지 않는 오른쪽 어깨의 흐름을 이용하여 이번에는 오른쪽 다리를 눈앞으로 확 나오게 한다.



10 오른쪽 발목이 크게 보이도록 라인을 그려준다.



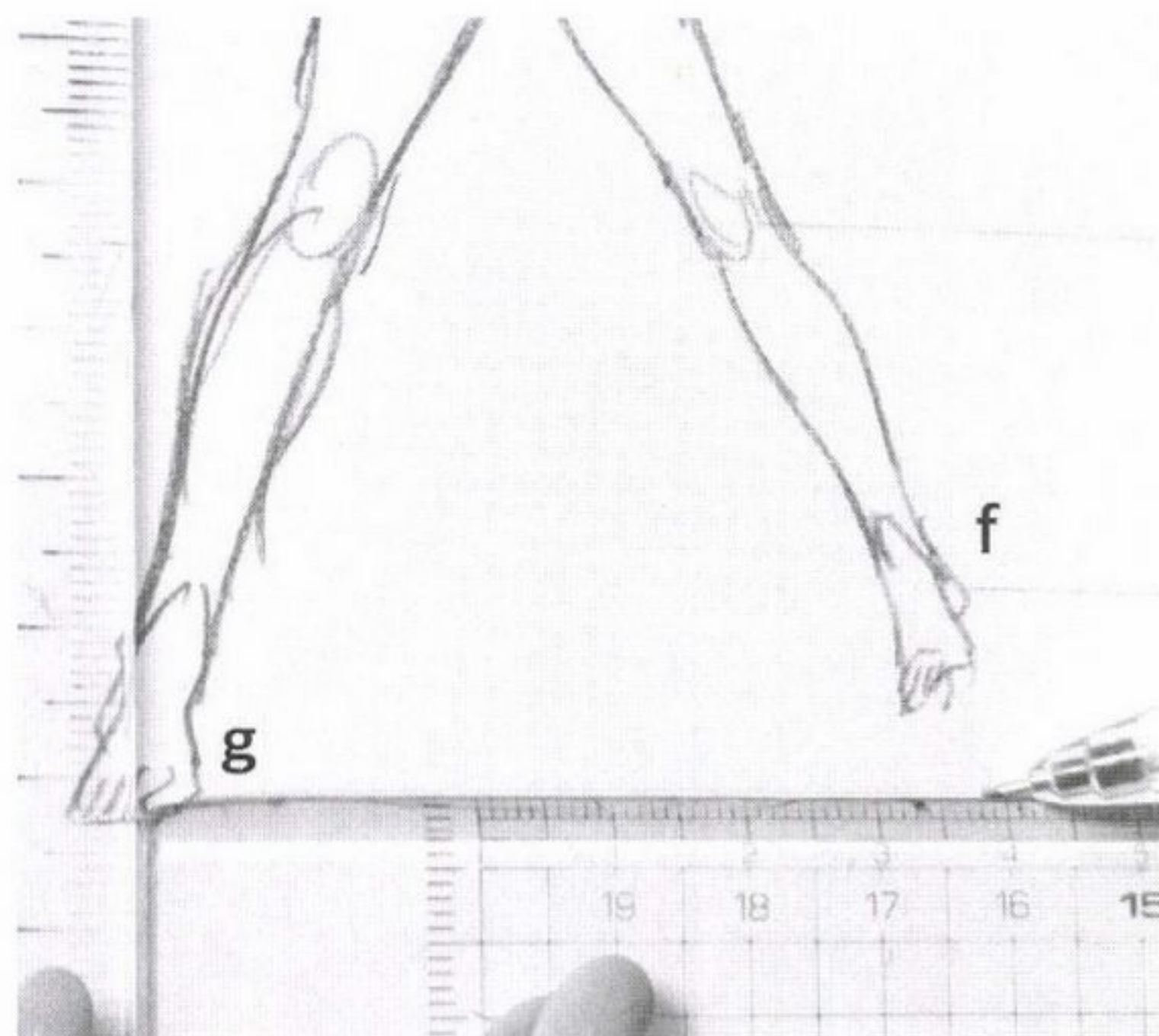
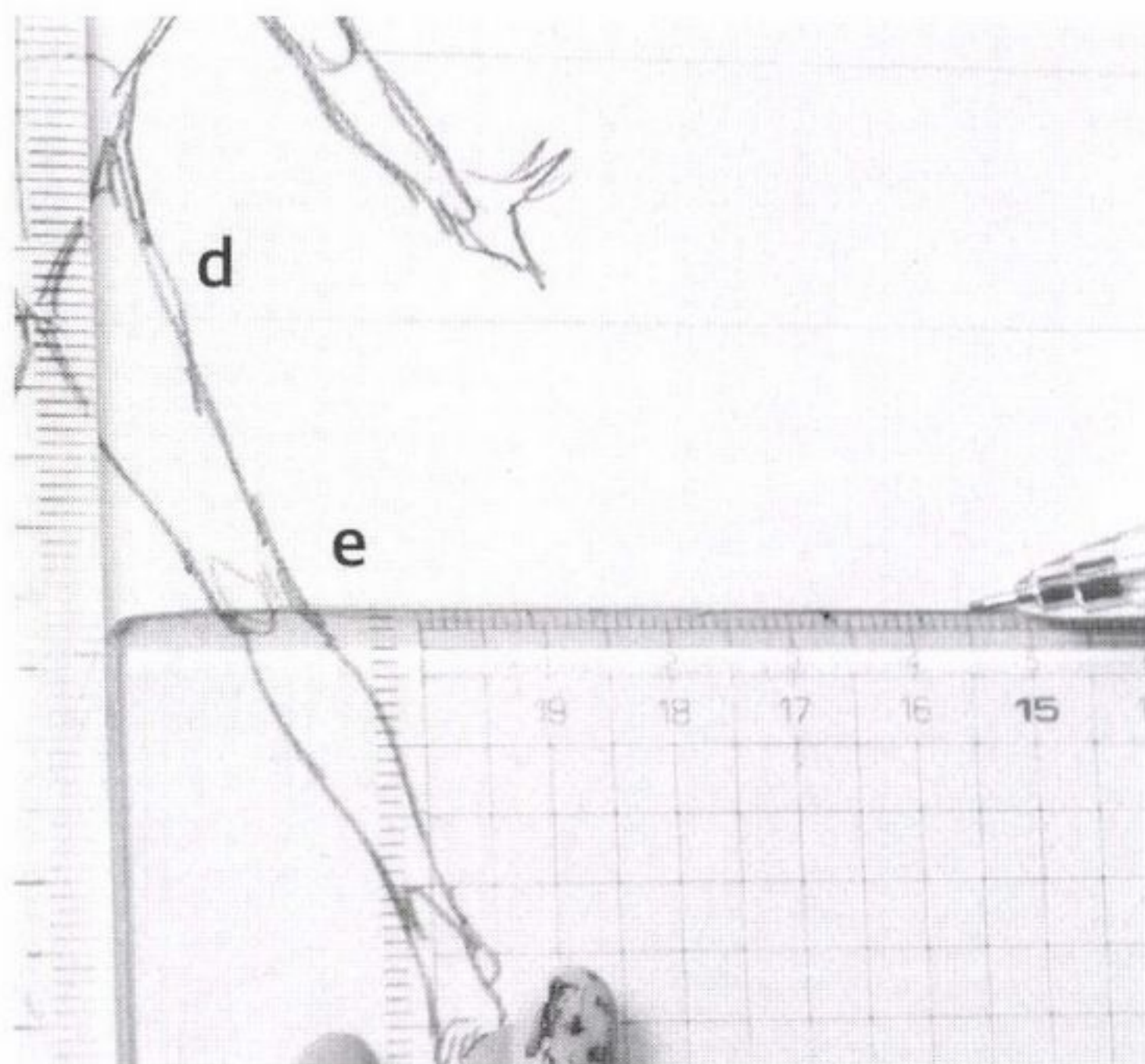
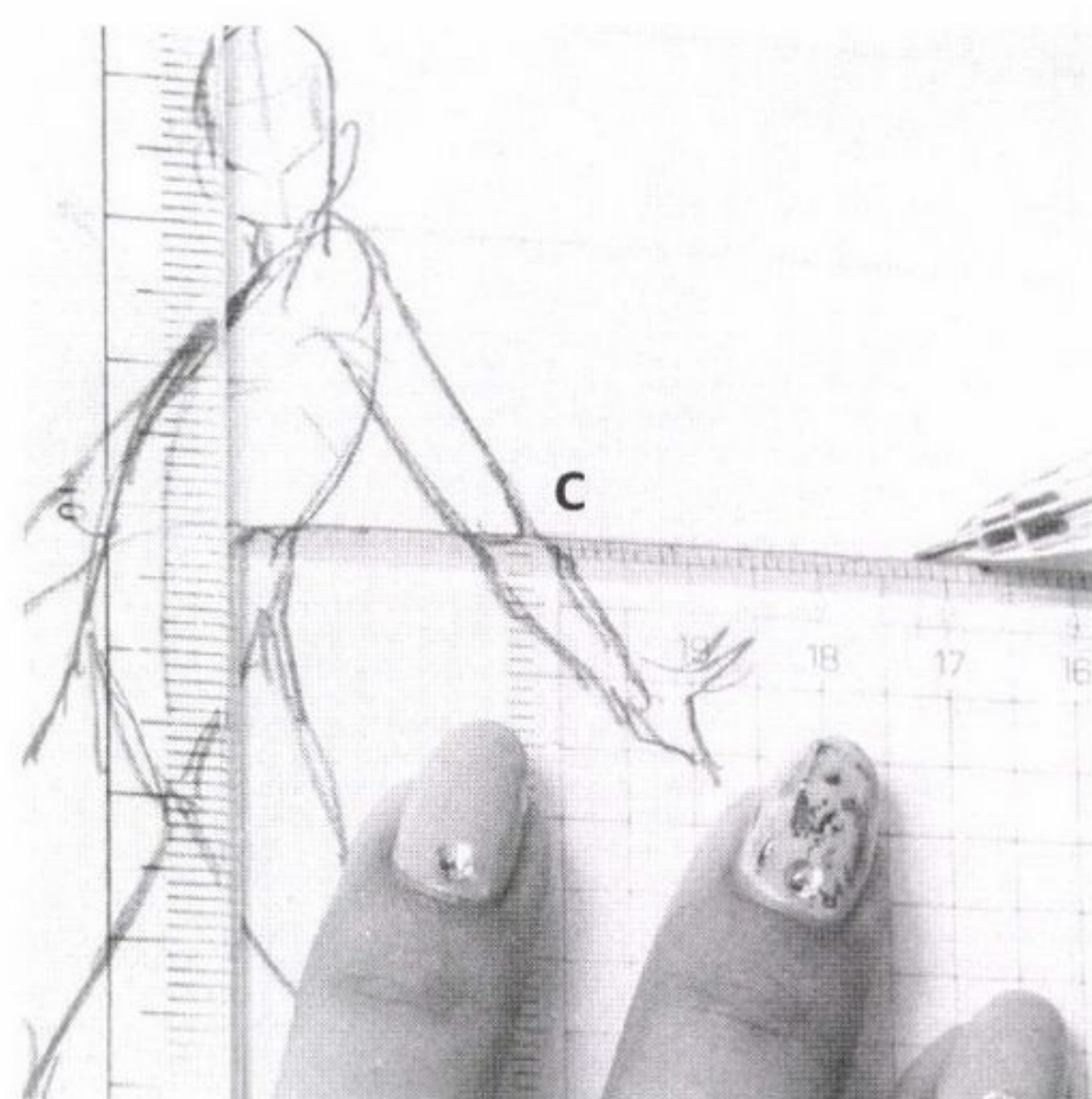
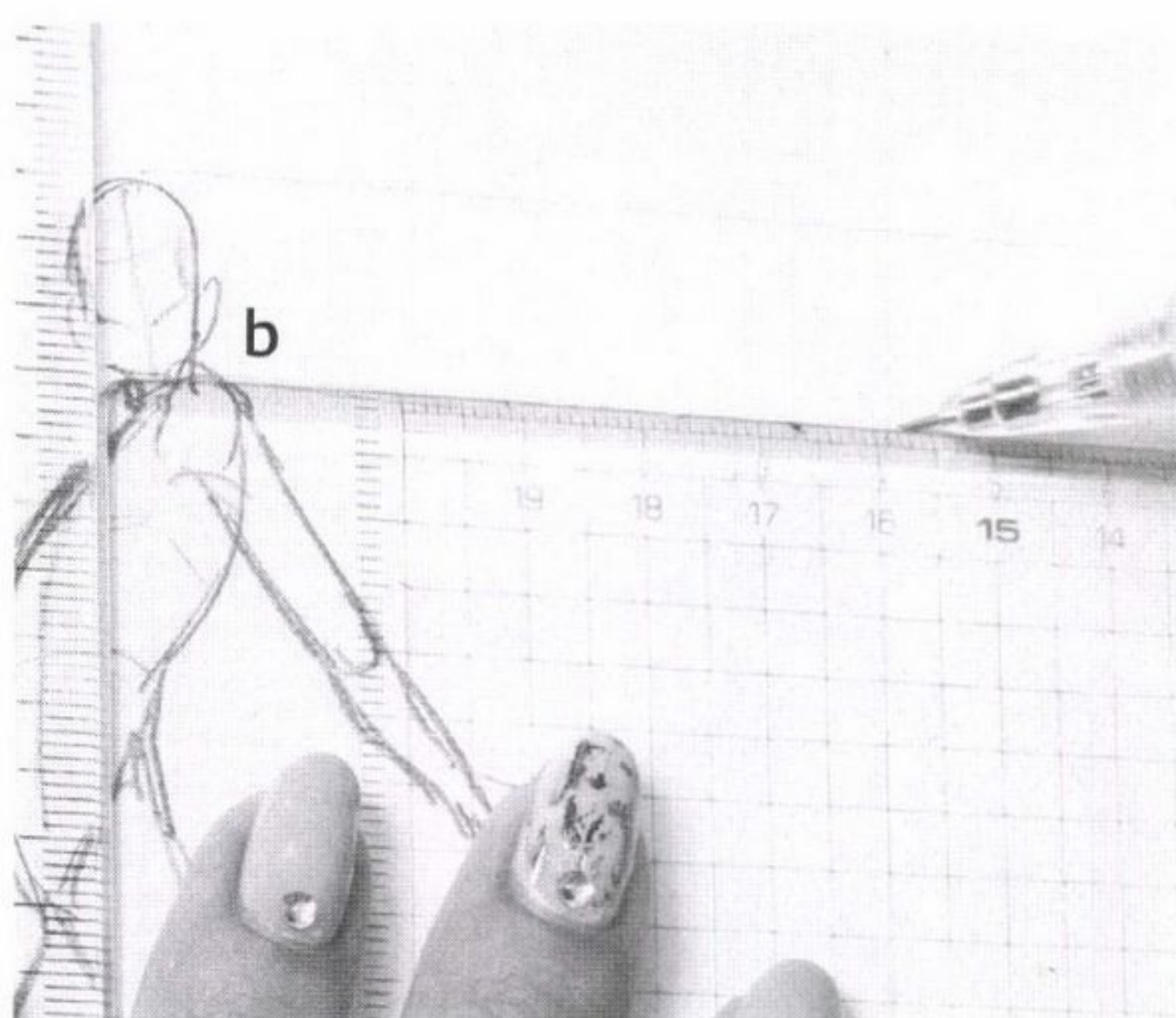
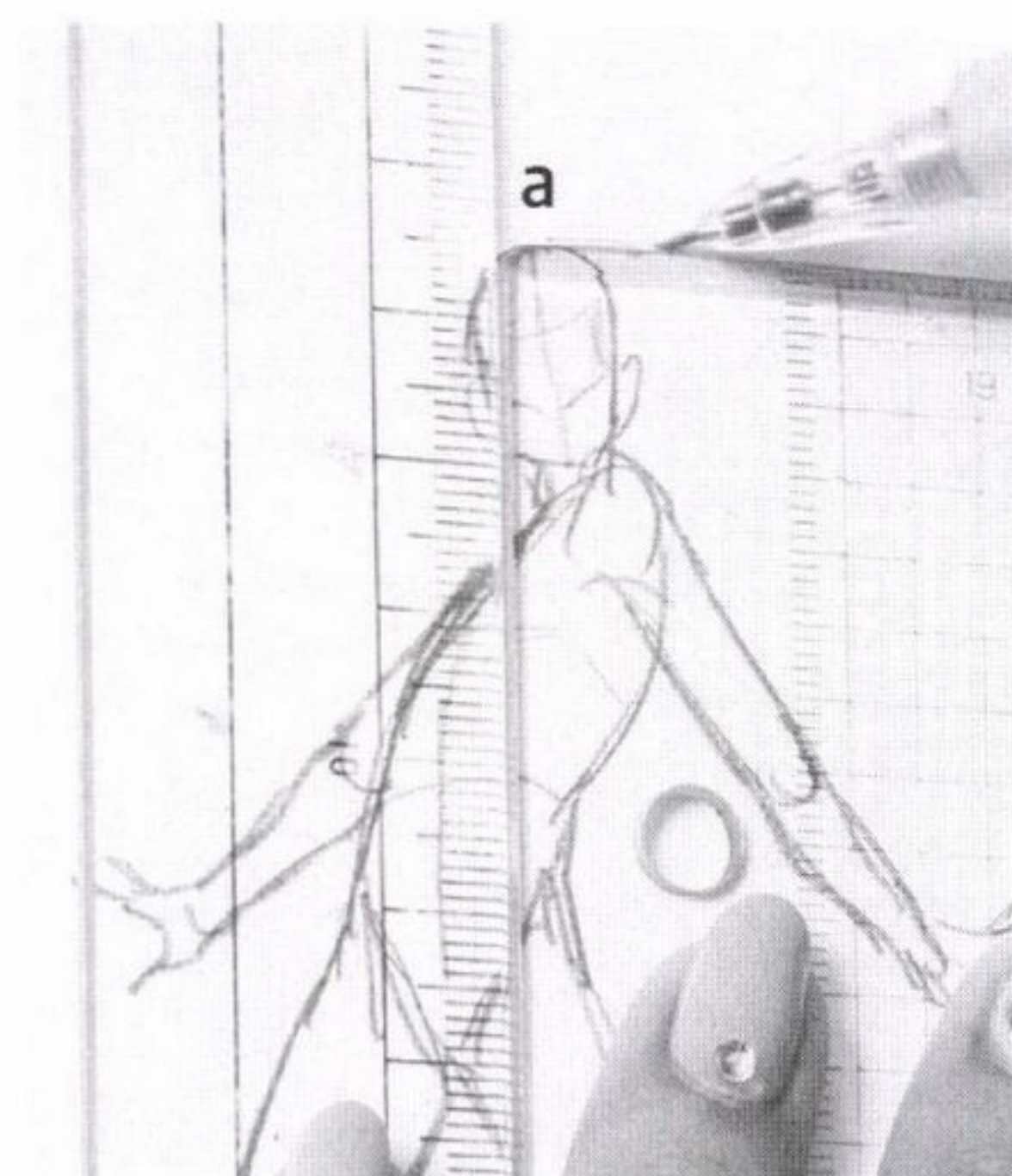
11 다리의 커다란 흐름을 살려서 발가락 방향도 정한다.



12 다리의 좌우 벌림에 전후 벌림도 추가해서 원근감을 준다.



13 상체의 젖힘에 맞춰서 양팔도 확 펼쳐준다.



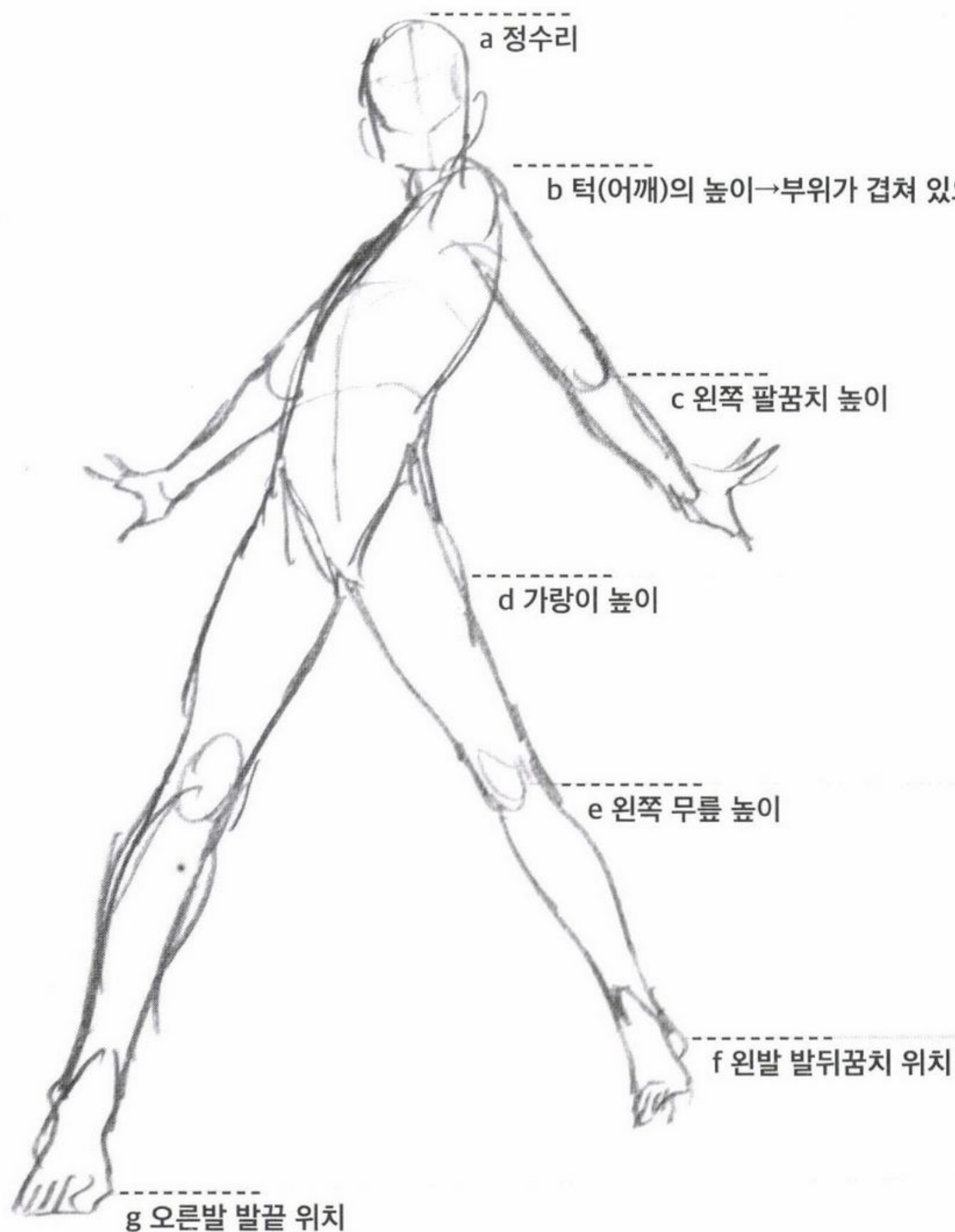
「포즈 2」를 그리기 위한 준비

61p의 비틀음 포즈와 마찬가지로 각도가 다른 「포즈 2」를 그리기 위해서 기준이 되는 평행선을 그려줍니다.

「포즈 1」을 완성했다!

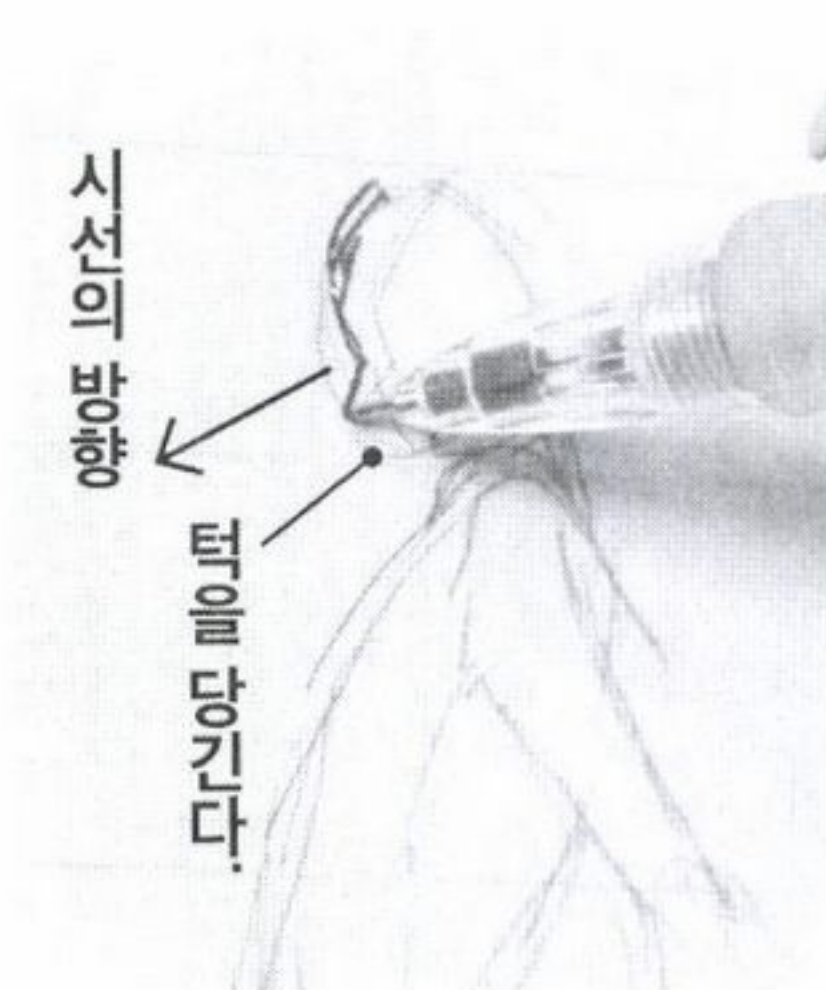
Point

턱을 당기게 하여 심플하지만 대담하게 강약이 있는 포즈.

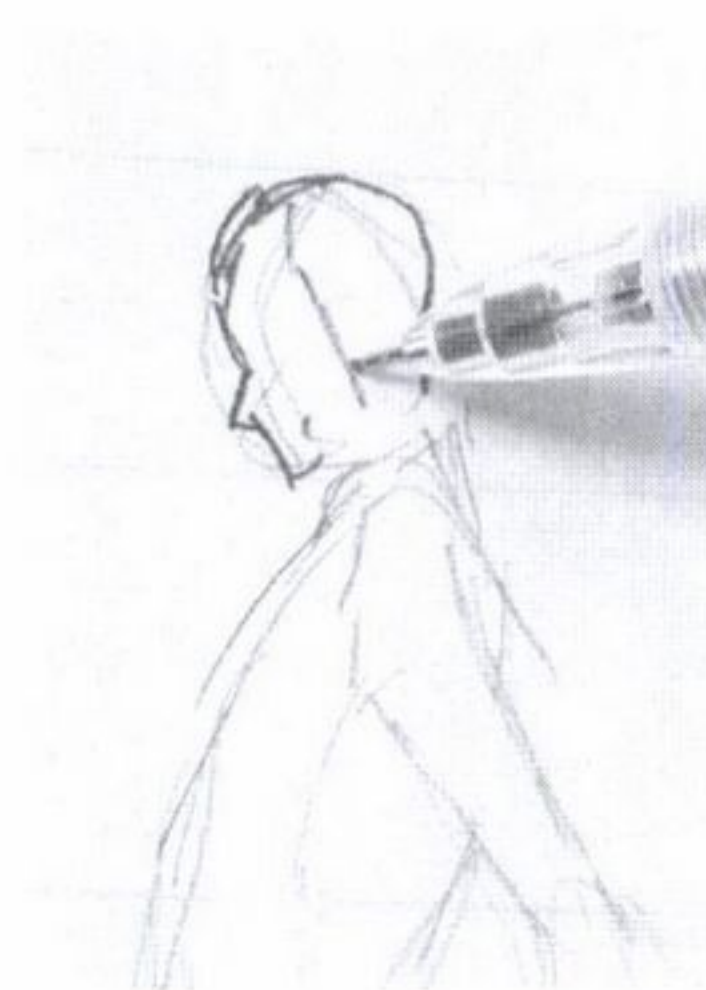


「포즈 2」 옆에서 본 다른 앵글을 그린다

「포즈 1」(65p)을 옆에서 본 형태를 그립니다. 밑그림 작업 후 마무리 실선으로 형태를 잡아나갑니다.



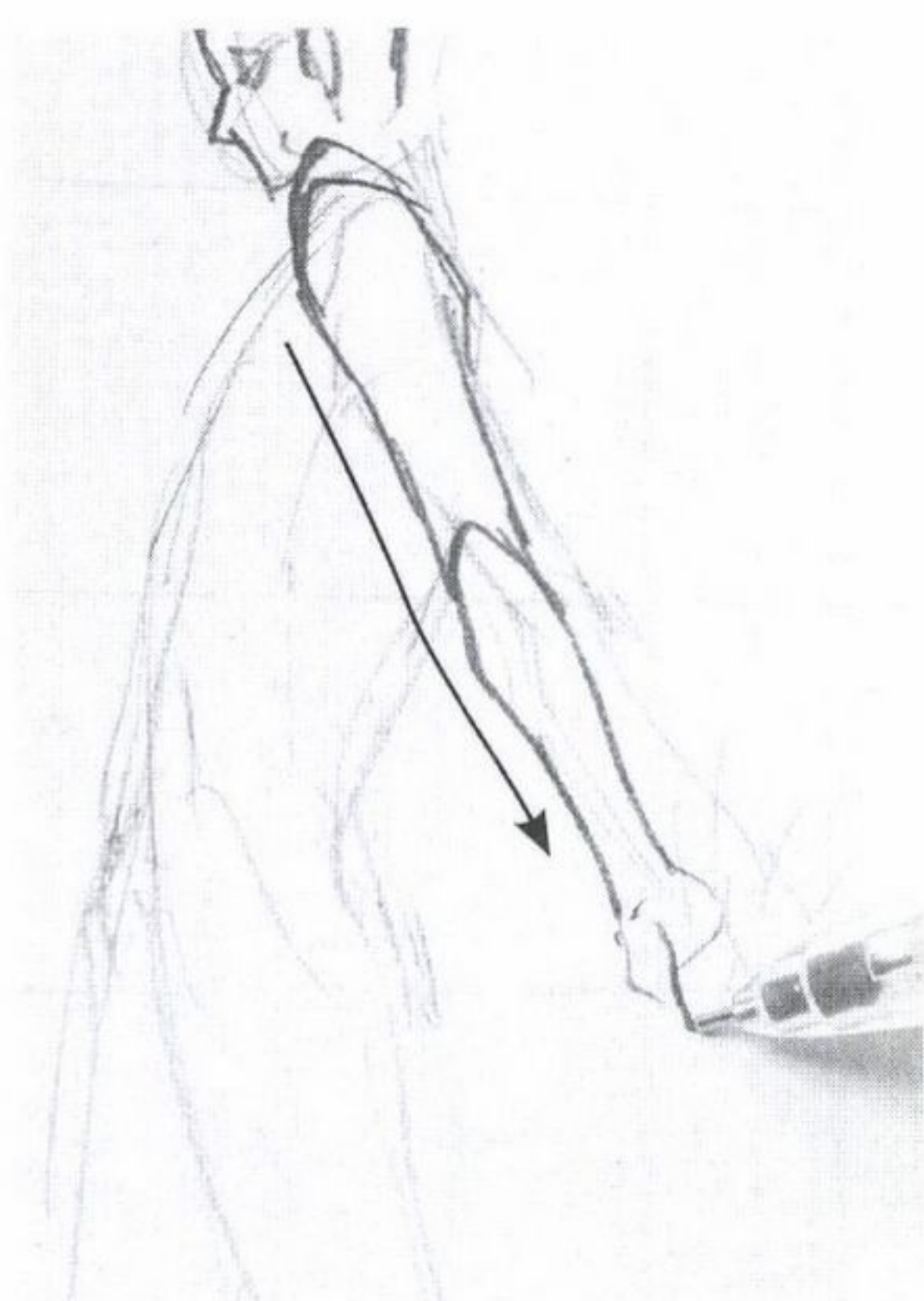
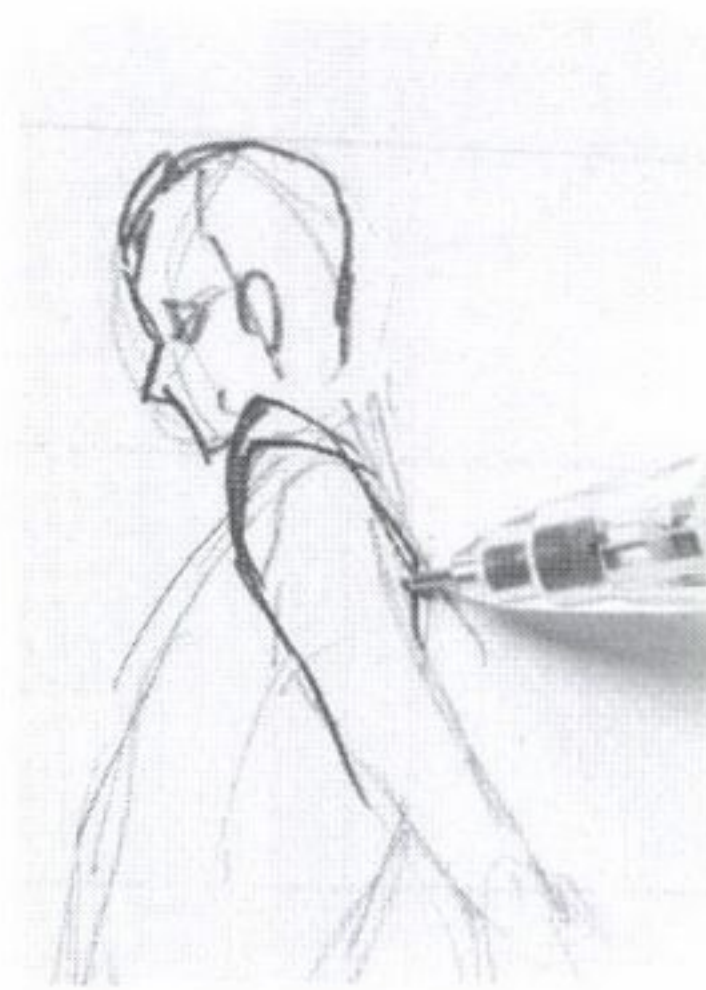
1 옆얼굴 실루엣을 그린다.



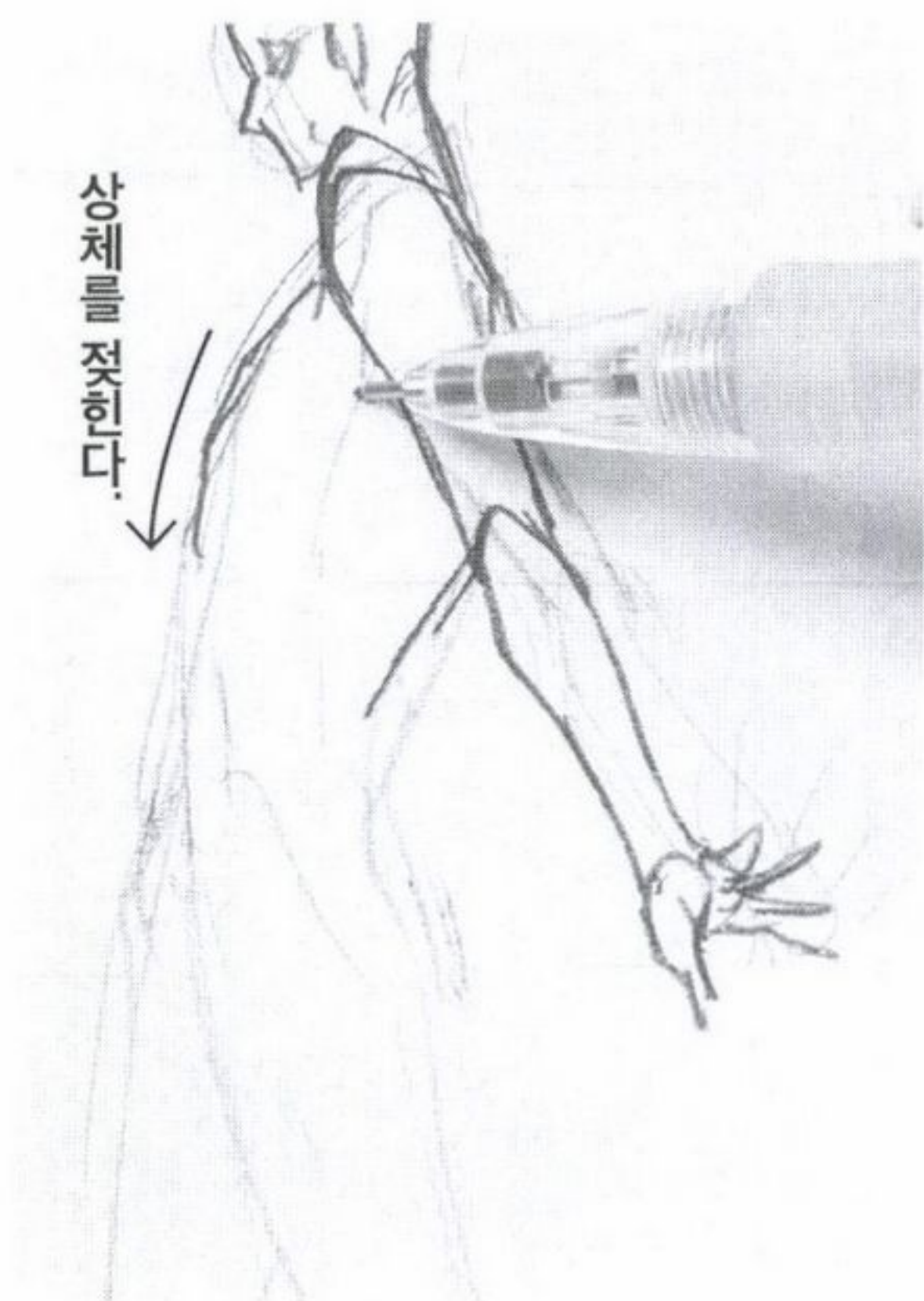
2 턱을 당기고 있으므로 머리털 언저리 라인도 기울여준다.



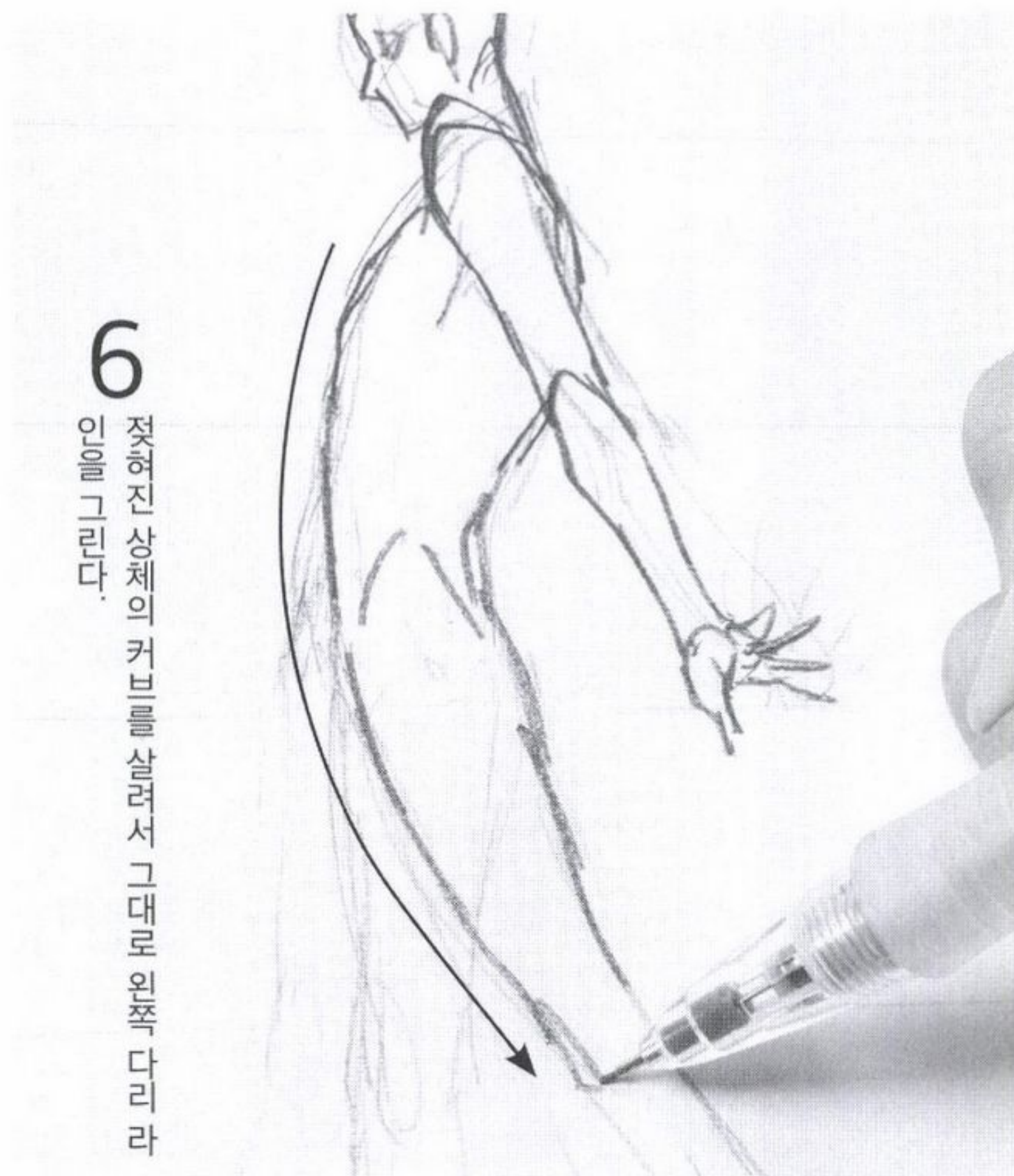
3 왼쪽 어깨는 통상 위치 보다 신체 전면으로 나오게 한다.



4 정면에서 봤을 때의 원근감을 잊지 말고 표현한다. 어깨 뿌리 보다 안쪽을 향해서 팔을 그려준다.



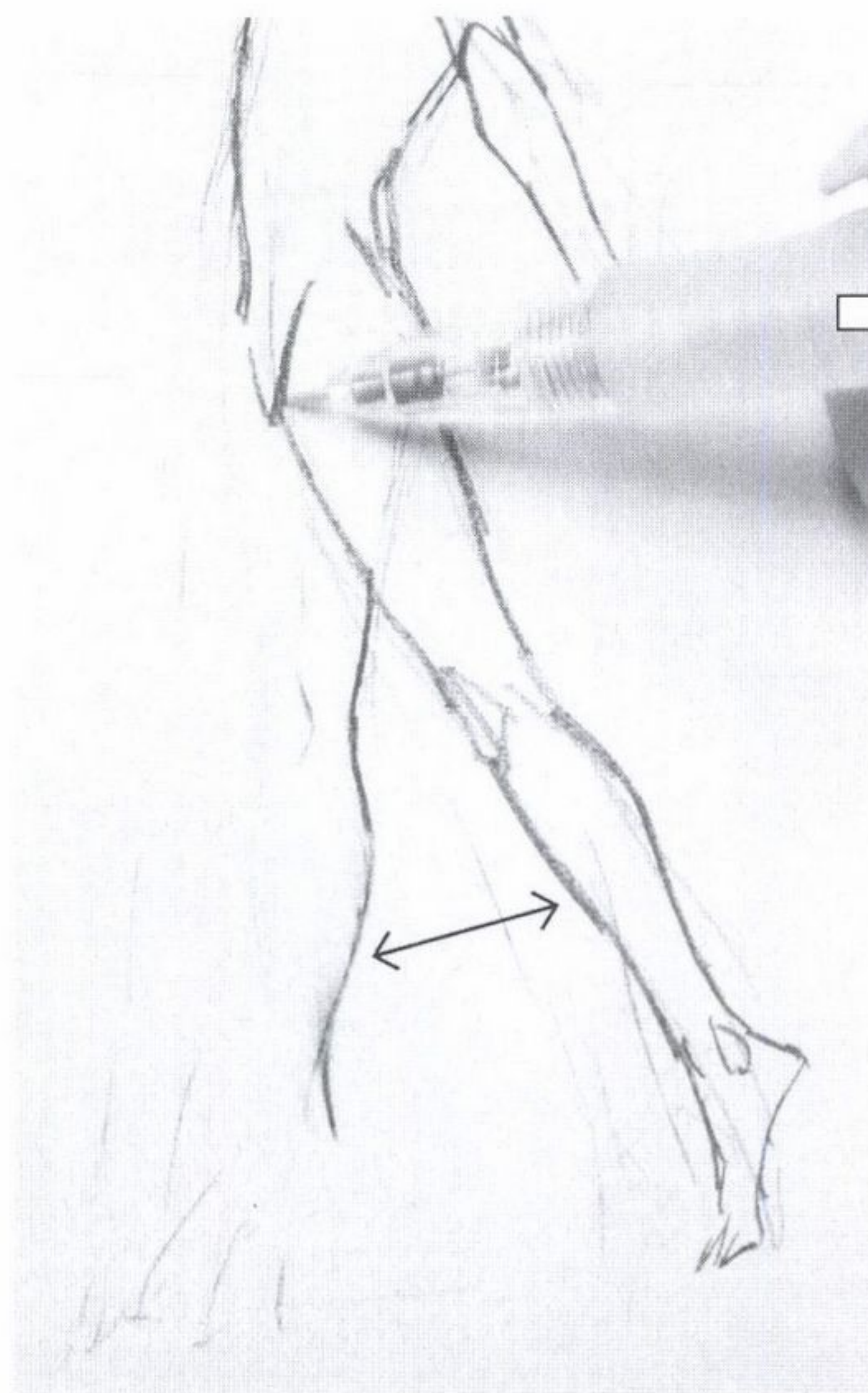
5 상반신의 두께를 잡아준다.



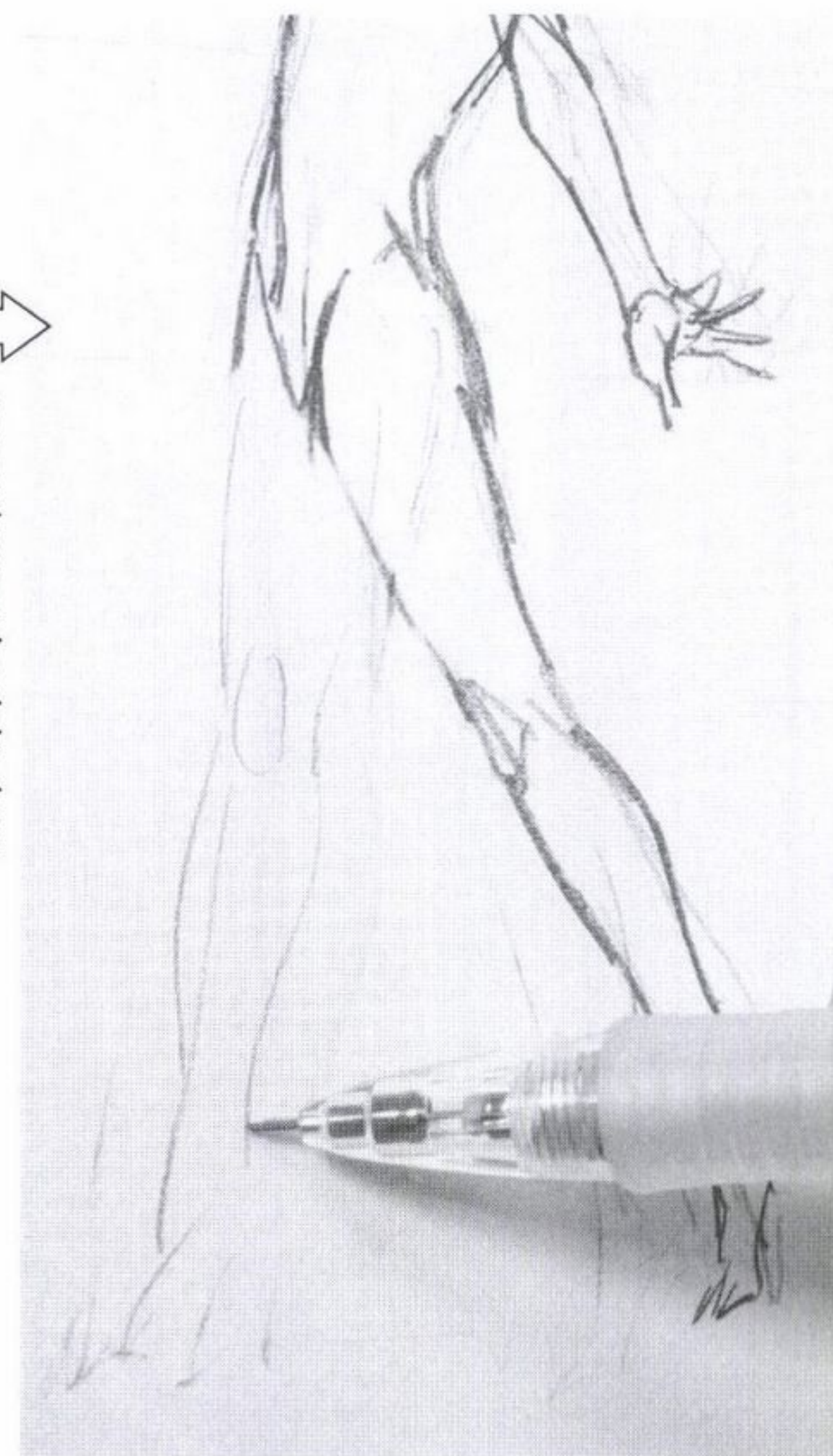
6 젖혀진 상체의 커브를 살려서 그대로 왼쪽 다리로 이어준다.



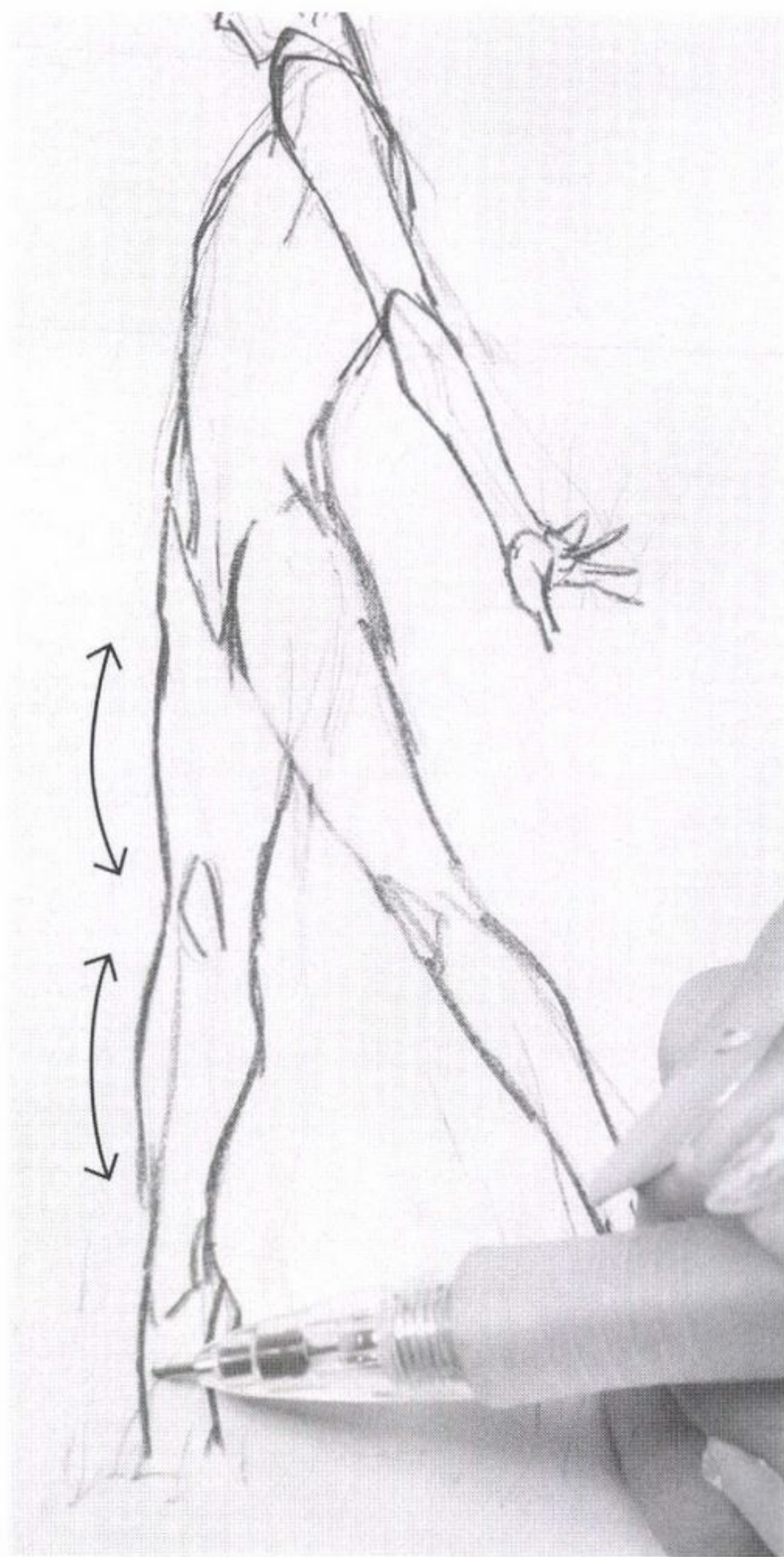
7 발끝까지 신경을 써서 흐름이 끊기지 않도록 한다!



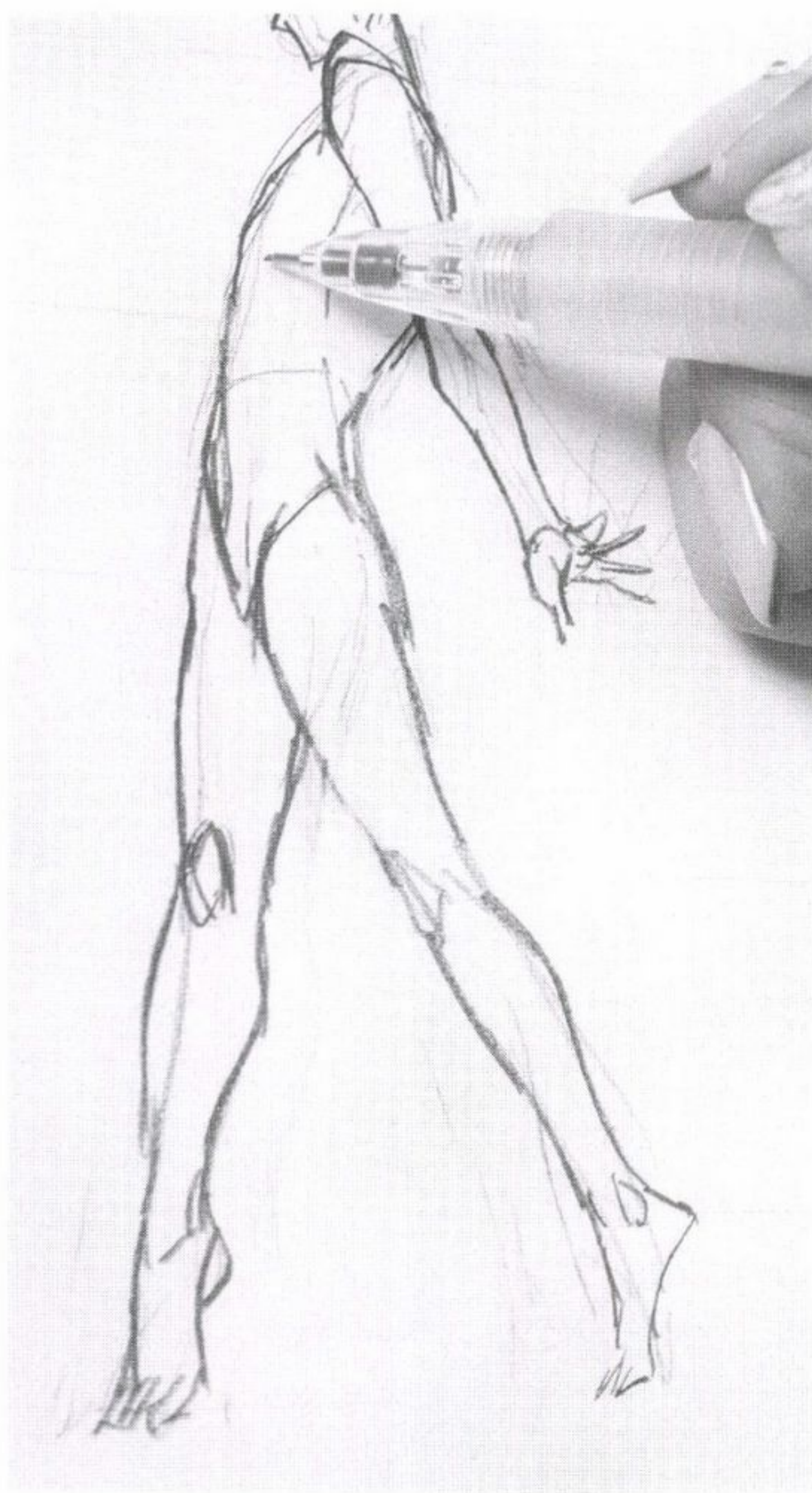
8 오른쪽 다리도 그린다. 다리를 약간 덜 벌린 듯한데...



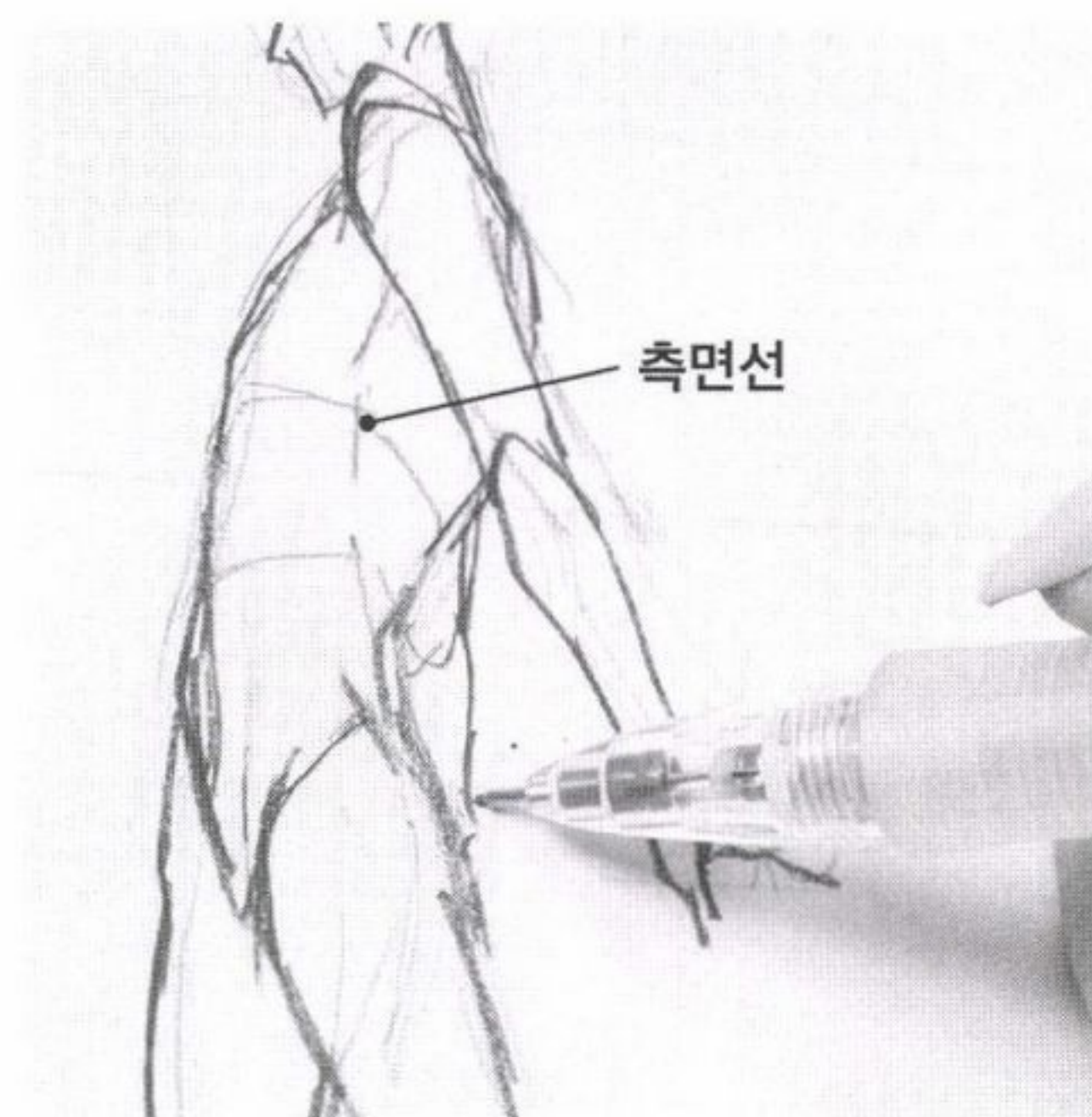
9 다리 뿌리에서부터 다리가 벌려진 정도를 수정한다.



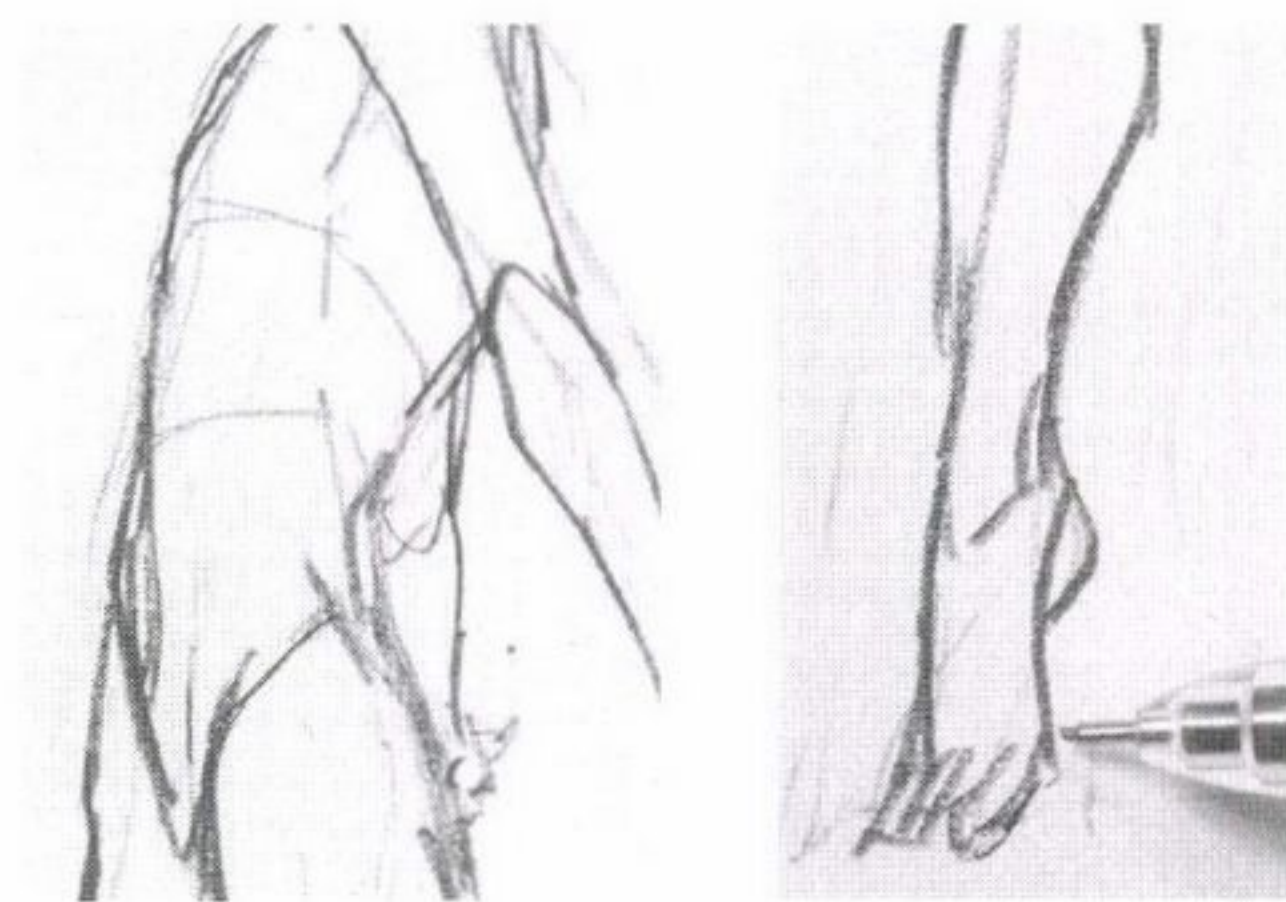
10 직선으로 그어주기보다도 허벅지와 장딴지 같은 부분을 부풀려줌으로서 힘을 짝 실어서 뻗은 다리가 된다.



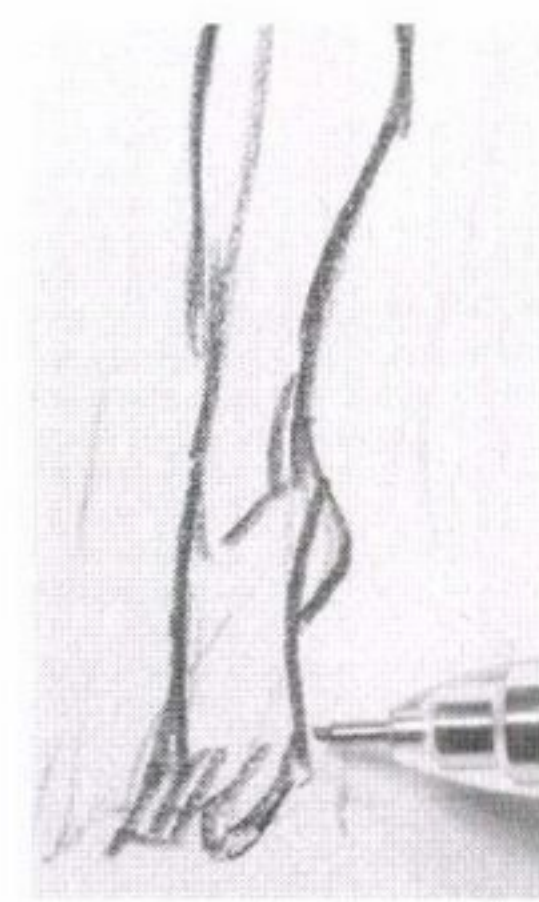
11 무릎과 발가락 방향을 「포즈 1」에 맞춰서 그린다. 발동움하여 힘이 들어간 발끝으로 만든다.



12 신체 중심을 통과하는 정중선과 마찬가지로 옆에서 그릴 때는 측면선(152p 참조)을 그려 넣으면 쉽게 작업할 수 있다.



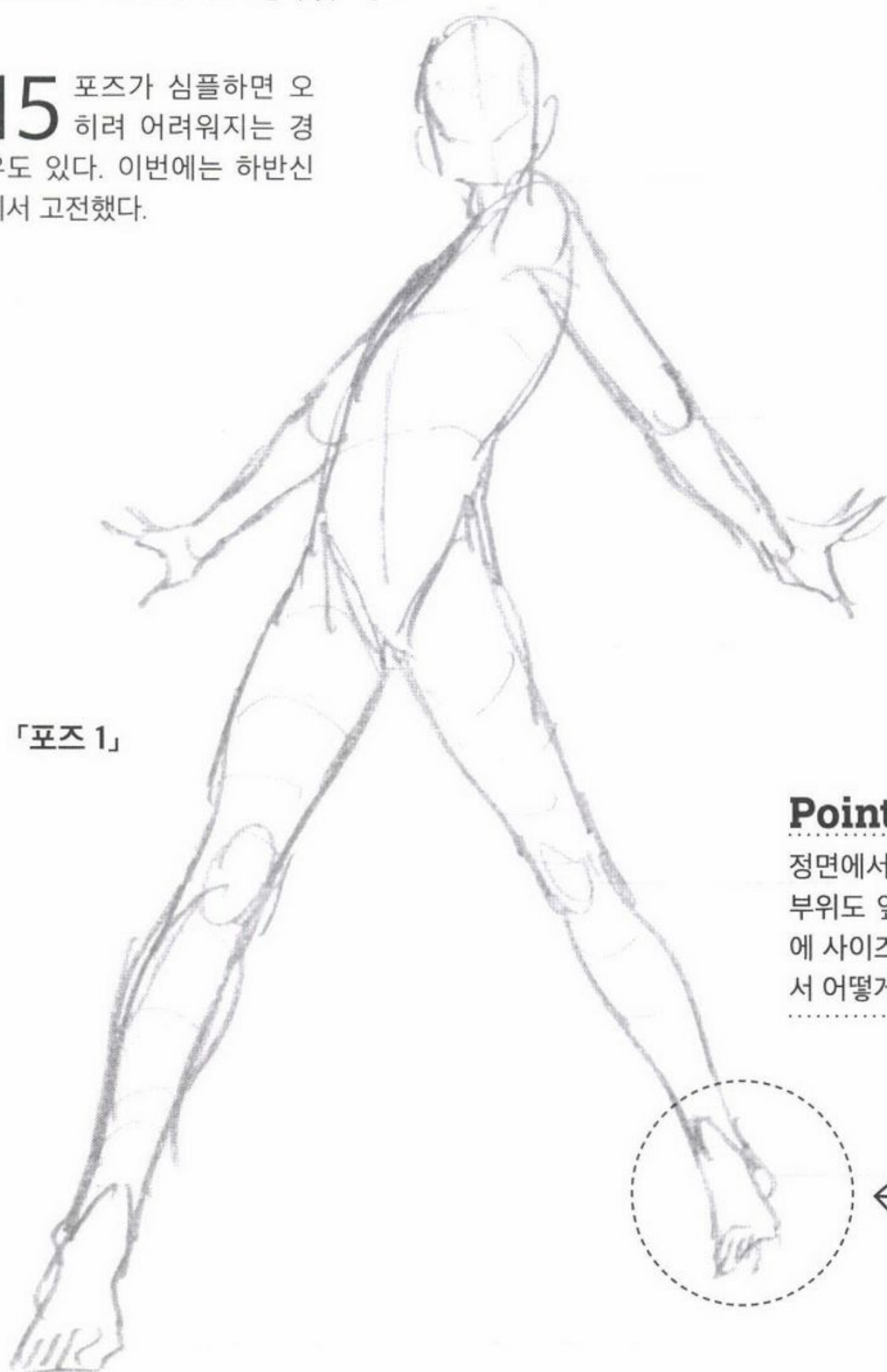
13 안쪽에 보이는 오른팔을 그린다.



14 발가락을 마무리 짓는다.

「포즈 2」를 완성했다!

15 포즈가 심플하면 오히려 어려워지는 경우도 있다. 이번에는 하반신에서 고전했다.



「포즈 1」

Point

정면에서 봤을 때는 원근감 탓에 작게 보였던 부위도 옆에서 보면 원근감이 사라지기 때문에 사이즈가 변하는 경우가 있다. 상황에 따라서 어떻게 그려야 할지를 매번 생각해 보자.

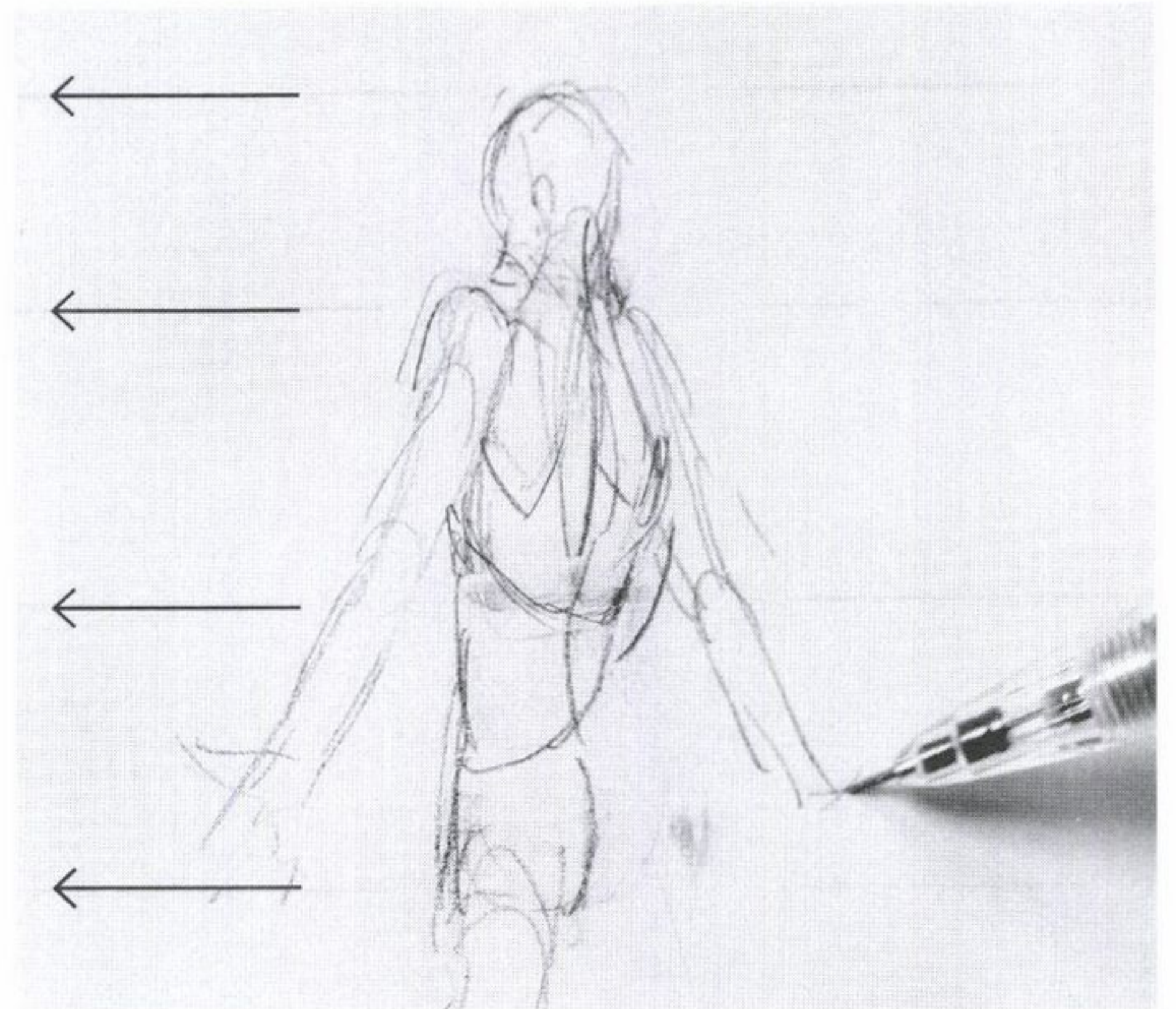
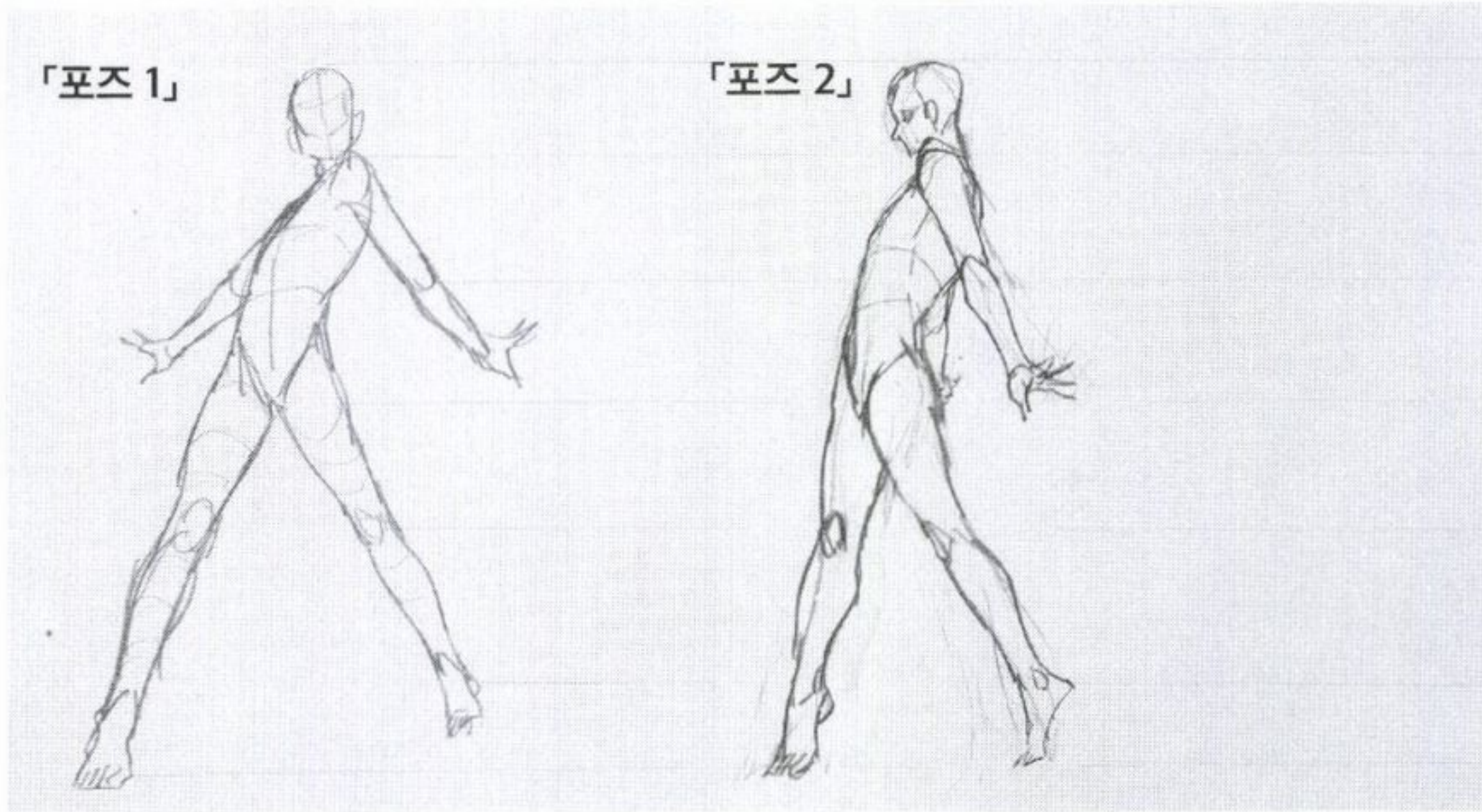


「포즈 2」

← 원발을 비교해 본다! →

「포즈 3」 뒤에서 본 다른 앵글을 그리다

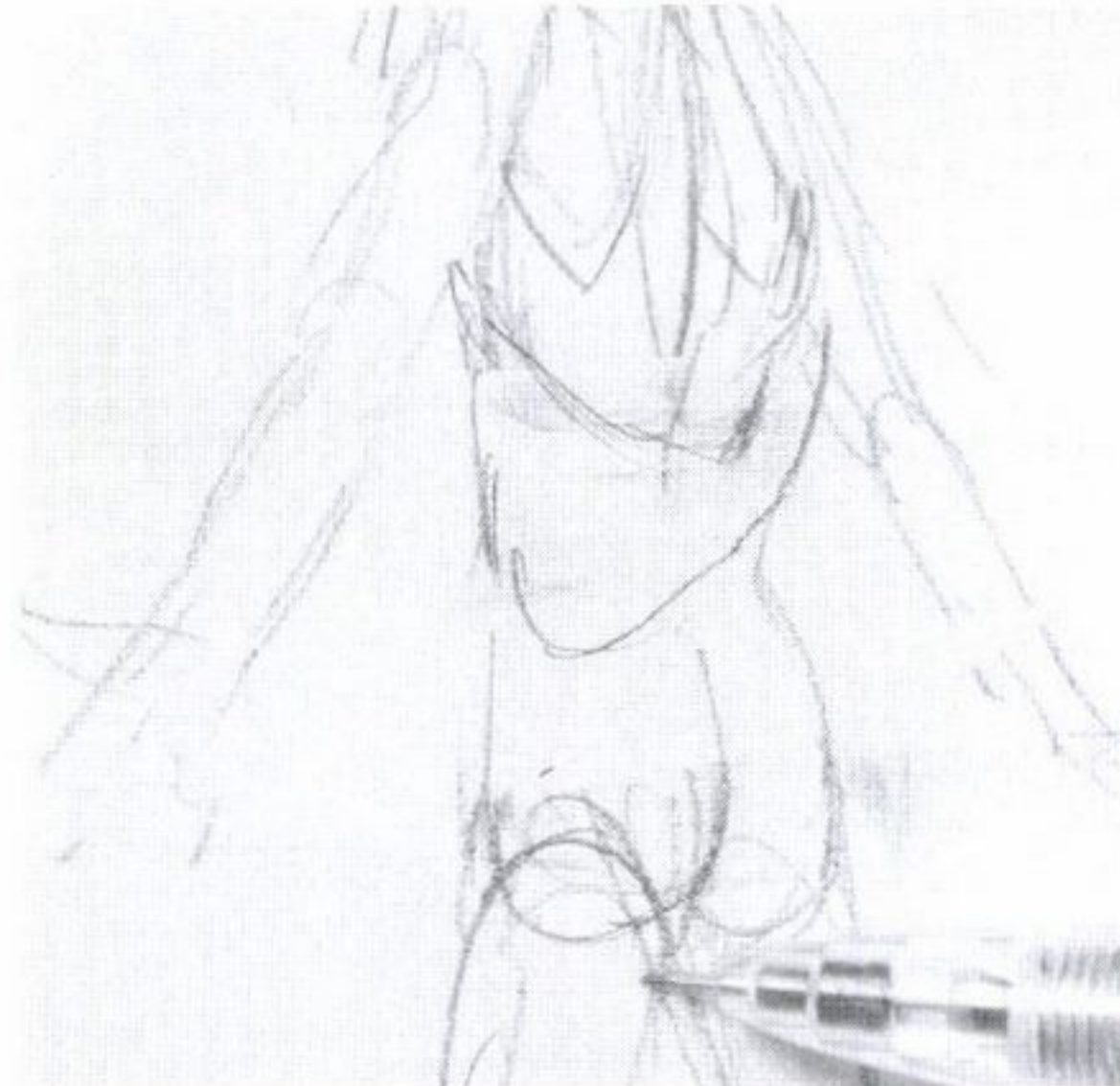
추가로 「포즈 1」과 「포즈 2」를 참고하여 다른 앵글로도 그려 봅니다.



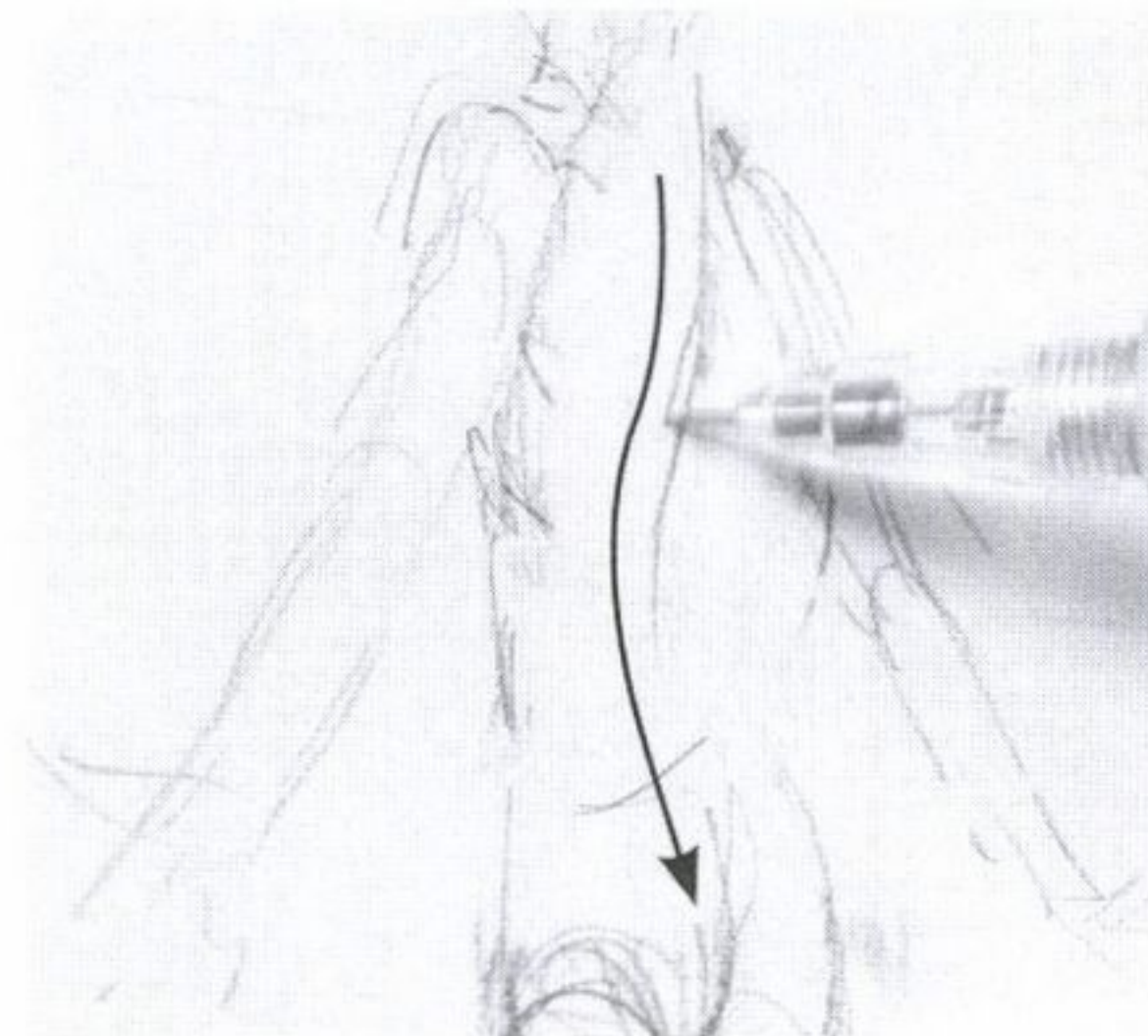
1 평행선을 통해서 각 부위의 위치를 측정하여 밑그림 데생을 한다.



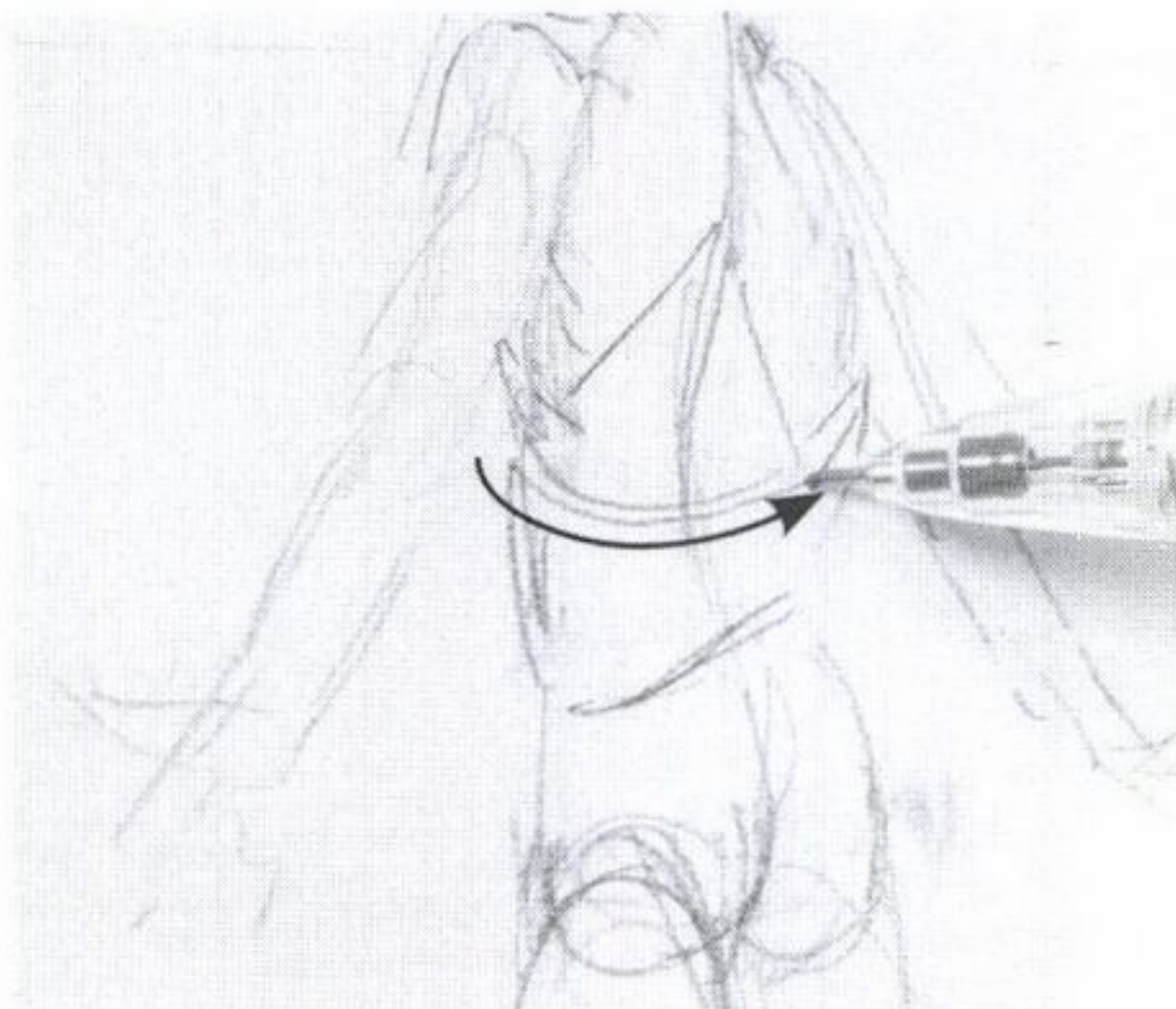
2 「엉덩이가 겹치는가?», 「허벅지 뒤쪽이 부풀어 오르는가?」 등 약간 극단적으로 살집을 붙인 변화를 주면서 형태를 잡아준다.



3 포즈가 제대로 나올 때까지 살집을 붙이는 시험을 해본다.



4 「S자」가 된 척추의 흐름을 토대로 등쪽 라인을 조정한다.



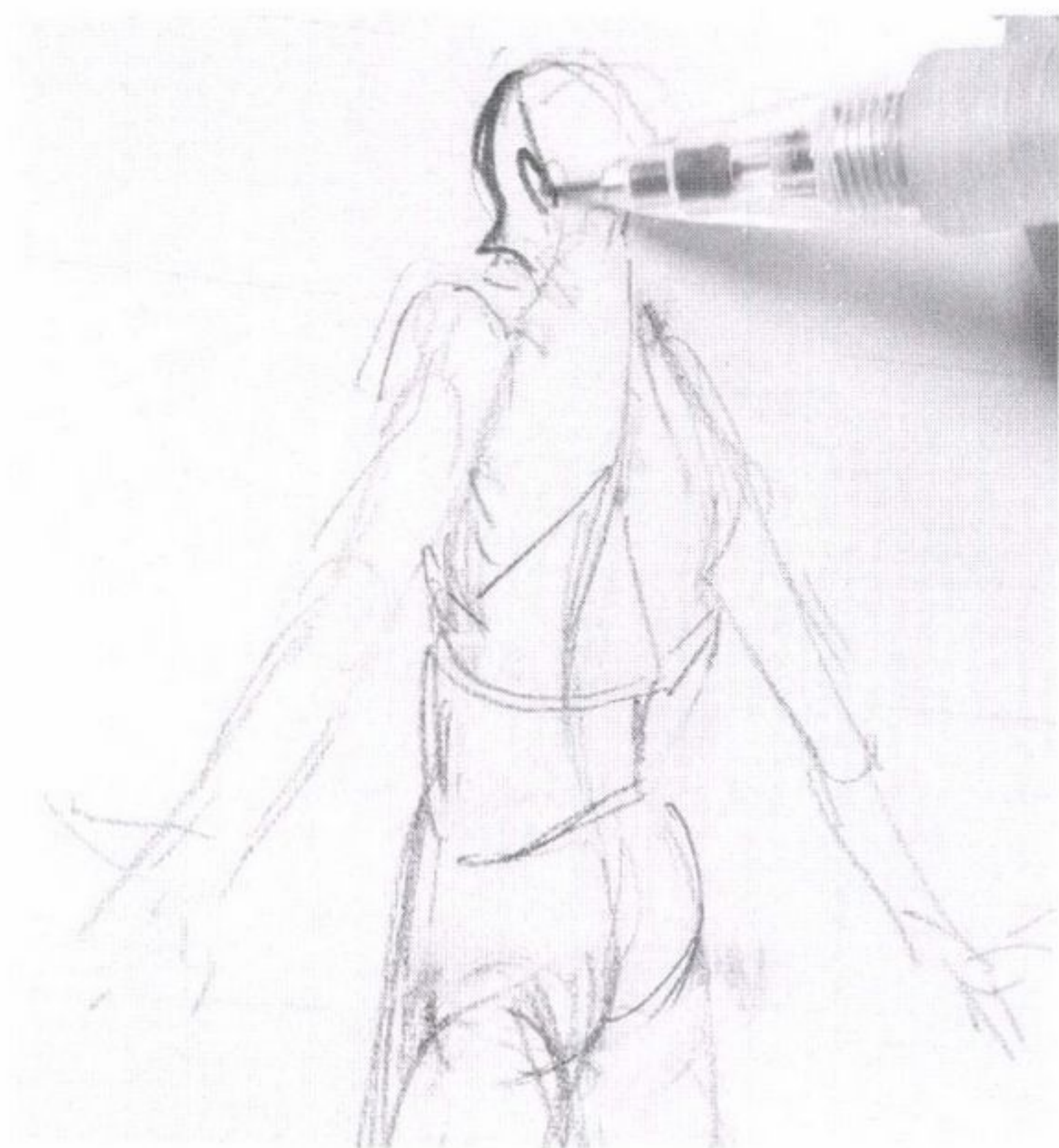
5 허리를 당기는 듯이 표현하기 위해서 등과 허리의 전환 라인을 커브 시켜서 등을 넓게 한다.



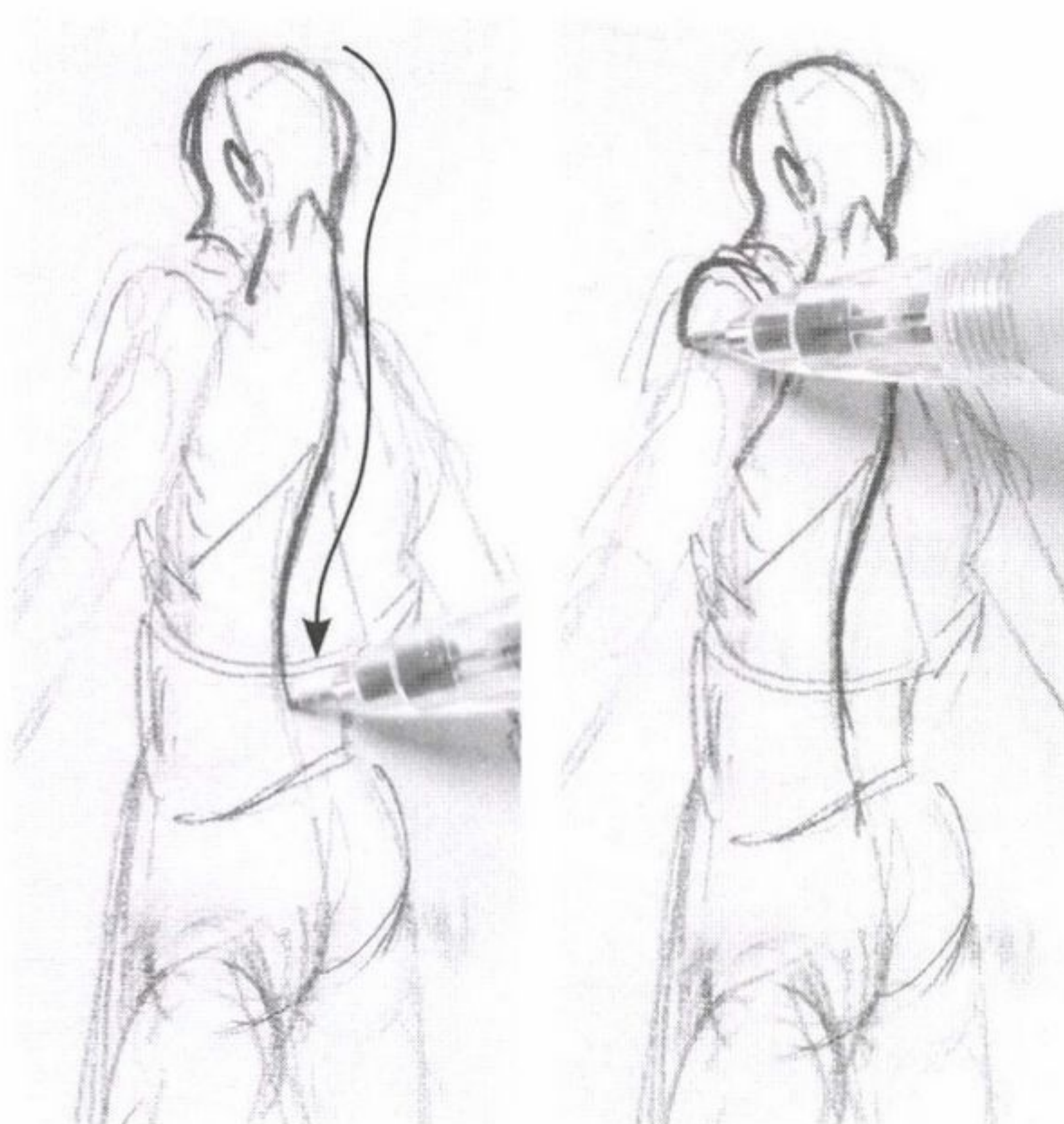
6 안쪽에 있는 어깨가 보이는 형태를 잡아준다.



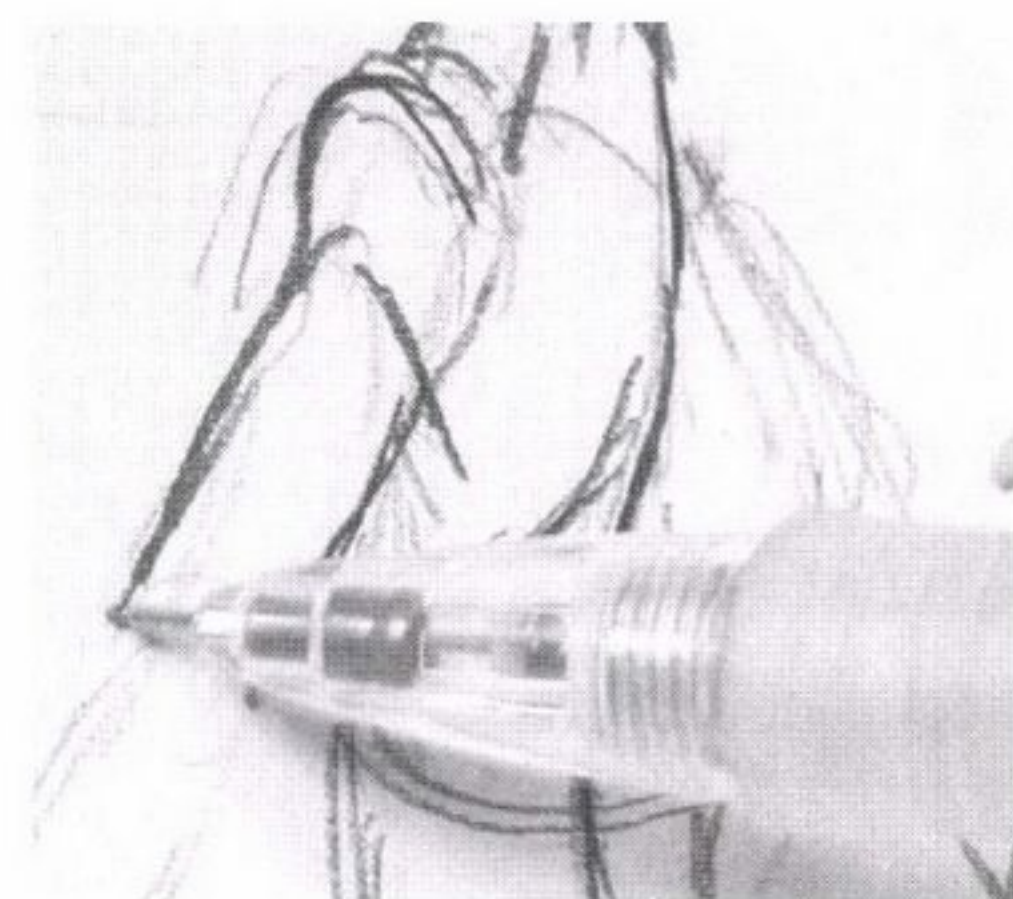
7 「바로 뒤」가 아니라 「대각선 뒤」에서 보는 앵글이므로 양팔도 좌우 대칭으로 펼쳐지지 않는다.



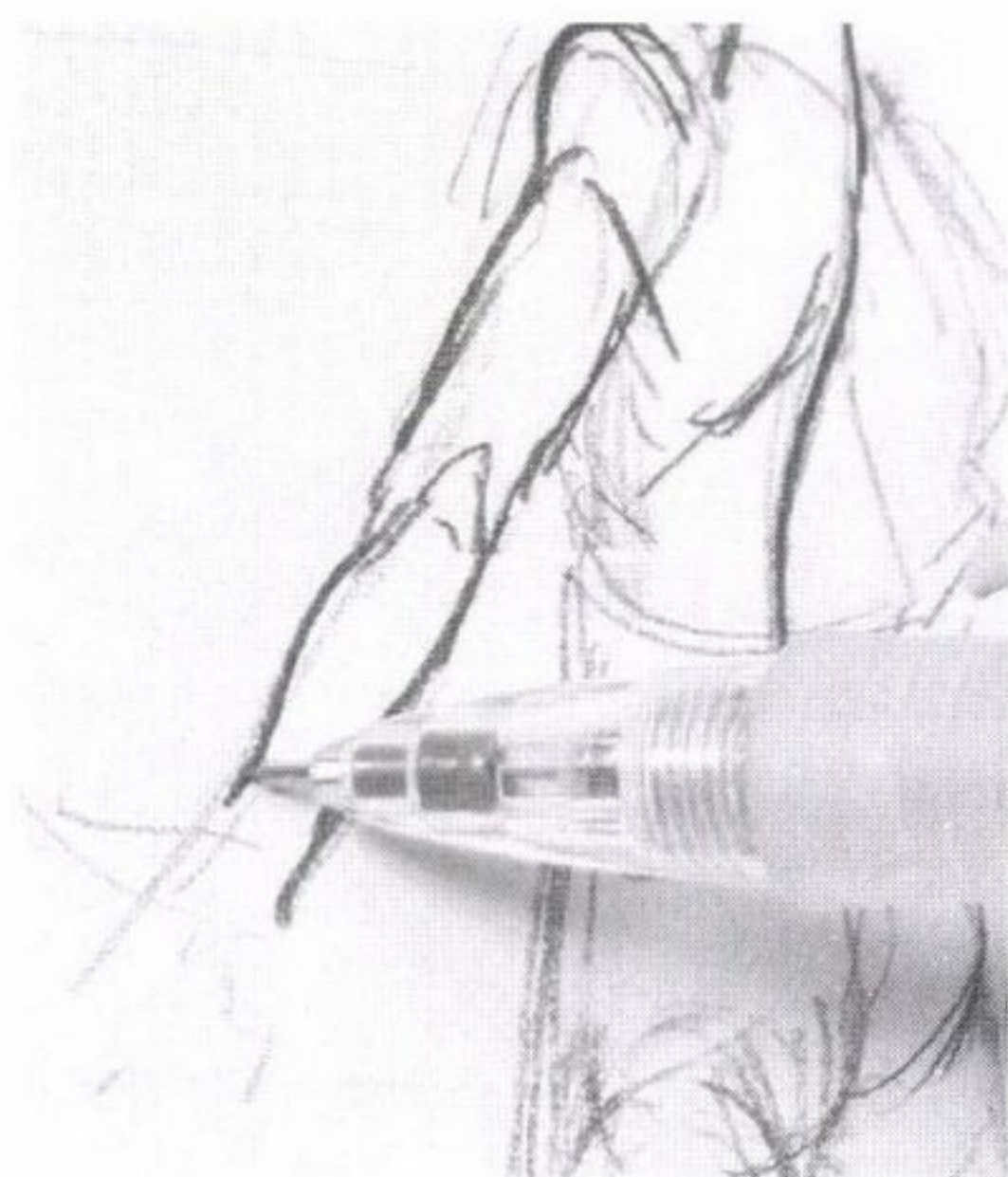
8 머리의 각도를 짐작할 수 있도록 귀의 뒷모습을 조정.



9 후두부→목→등으로 이어지는 상태를 의식.



10 어깨와 등의 연결을 확인하면서 팔을 그린다.



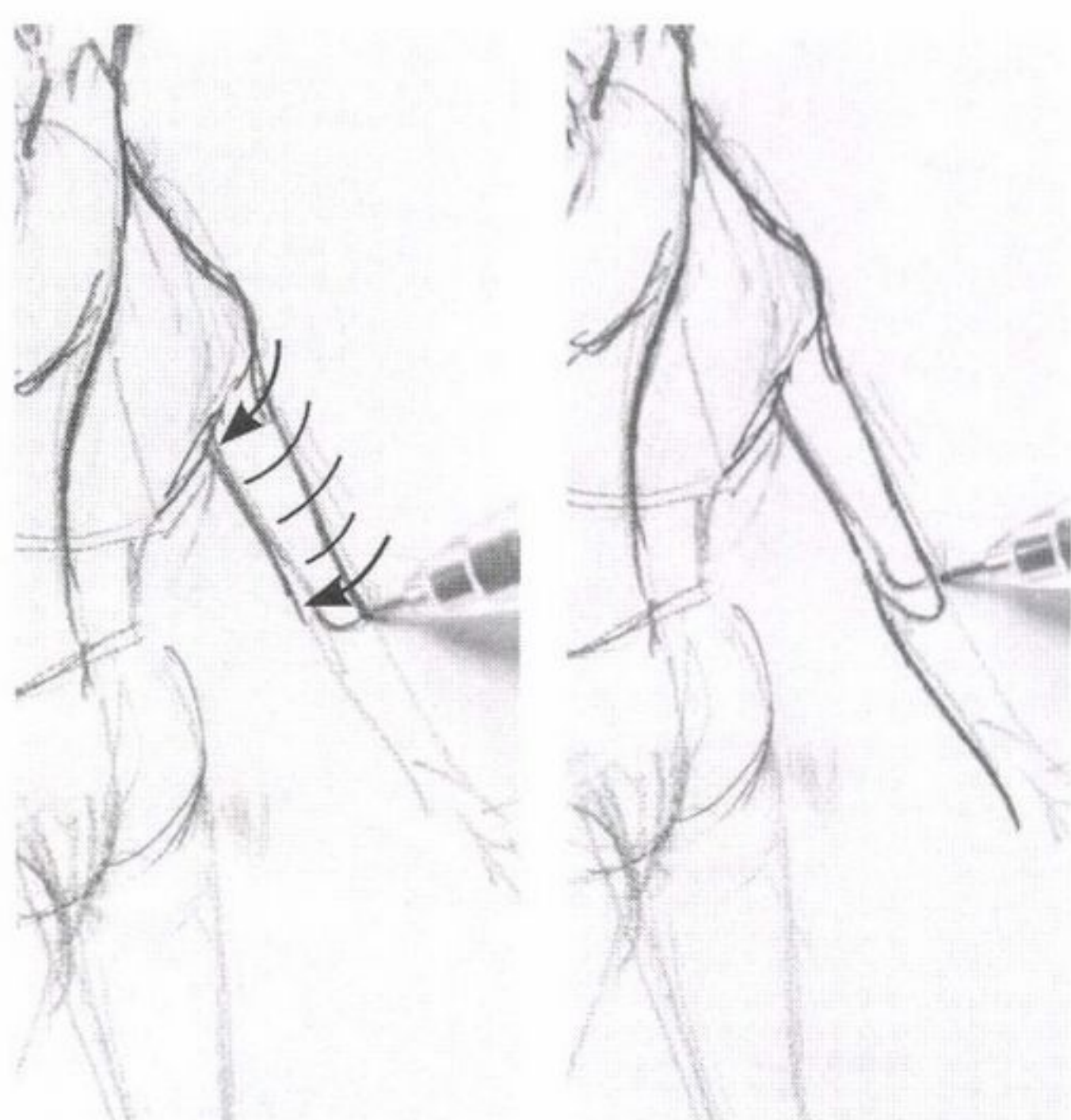
11 상완과 전완의 전환 부분인 팔꿈치를 잡아준다.



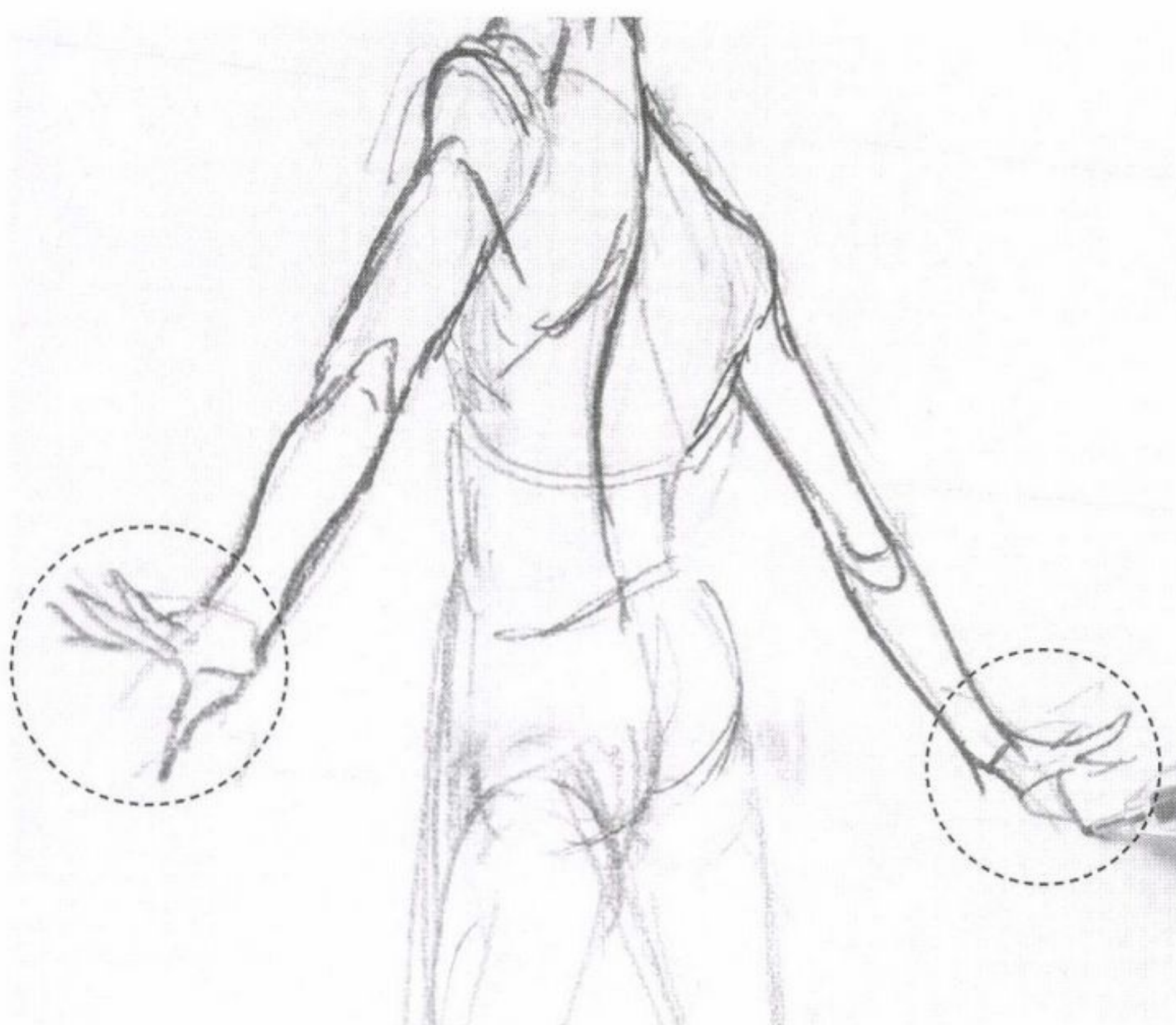
12 손바닥이 보이도록 하여 그린다.



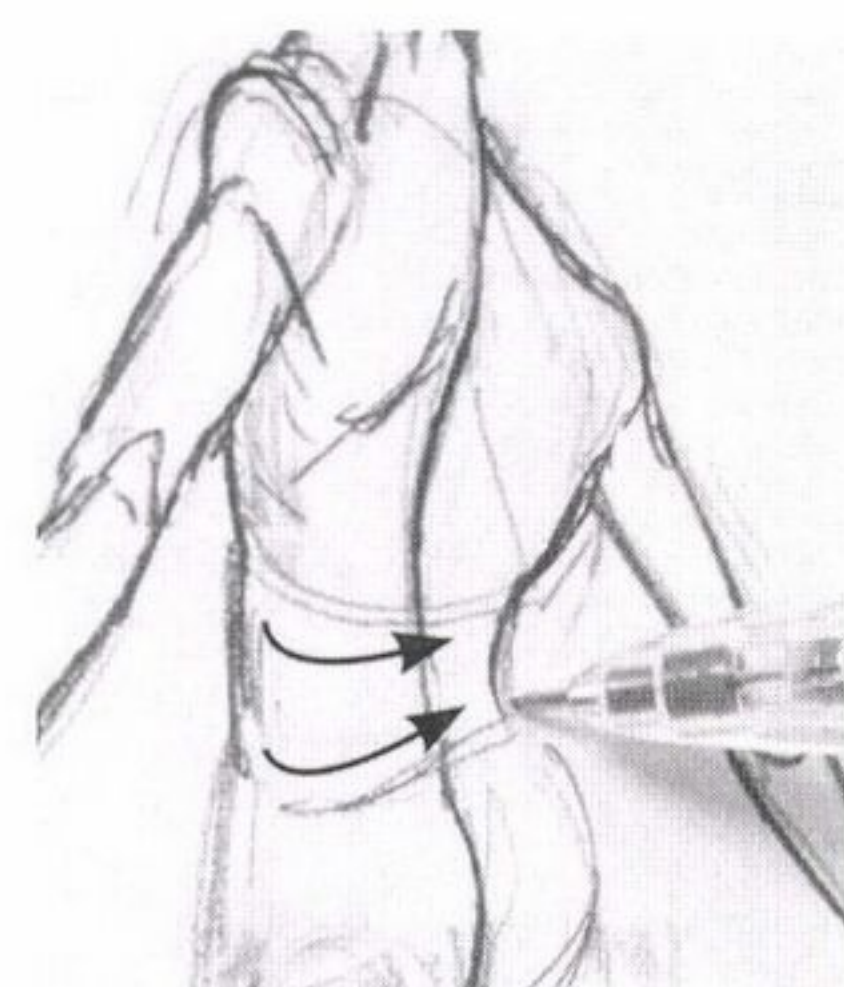
13 전신 구석구석에 힘이 들어가 있는 포즈이므로 등, 어깨, 목 주변에 강한 선으로 탄력을 준다!



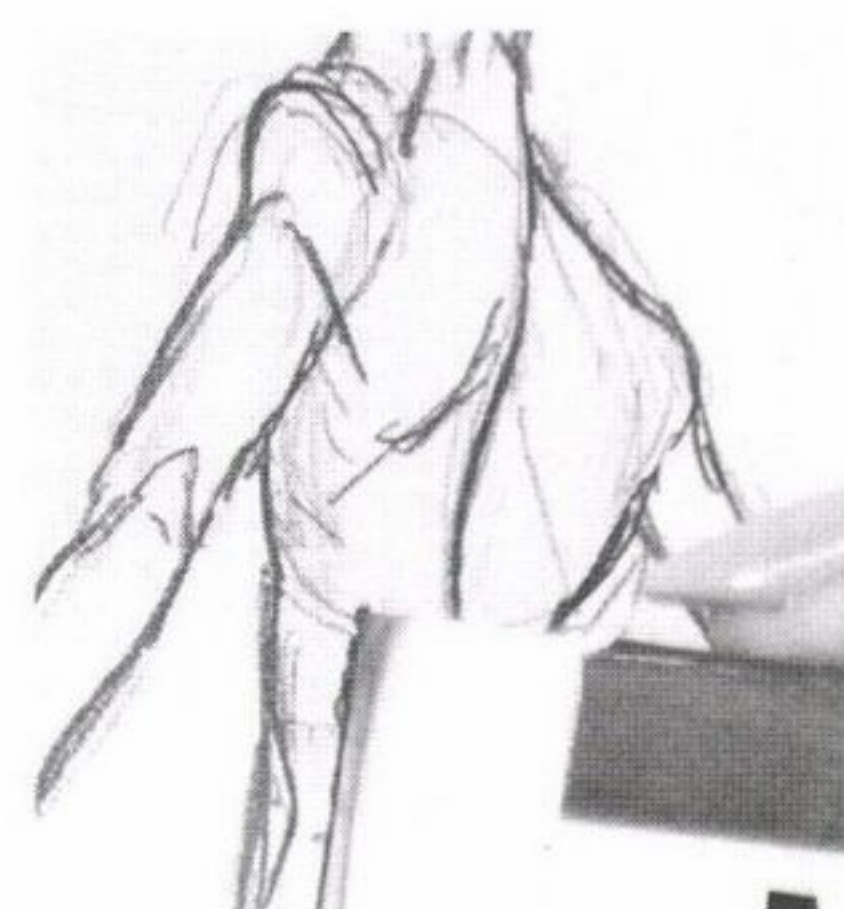
14 왼쪽과는 반대로 역아치 형태로 하여 오른팔의 원근감을 표현.



15 양쪽 손바닥 사이즈에도 차이를 준다.



16 허리를 확 올려준다.

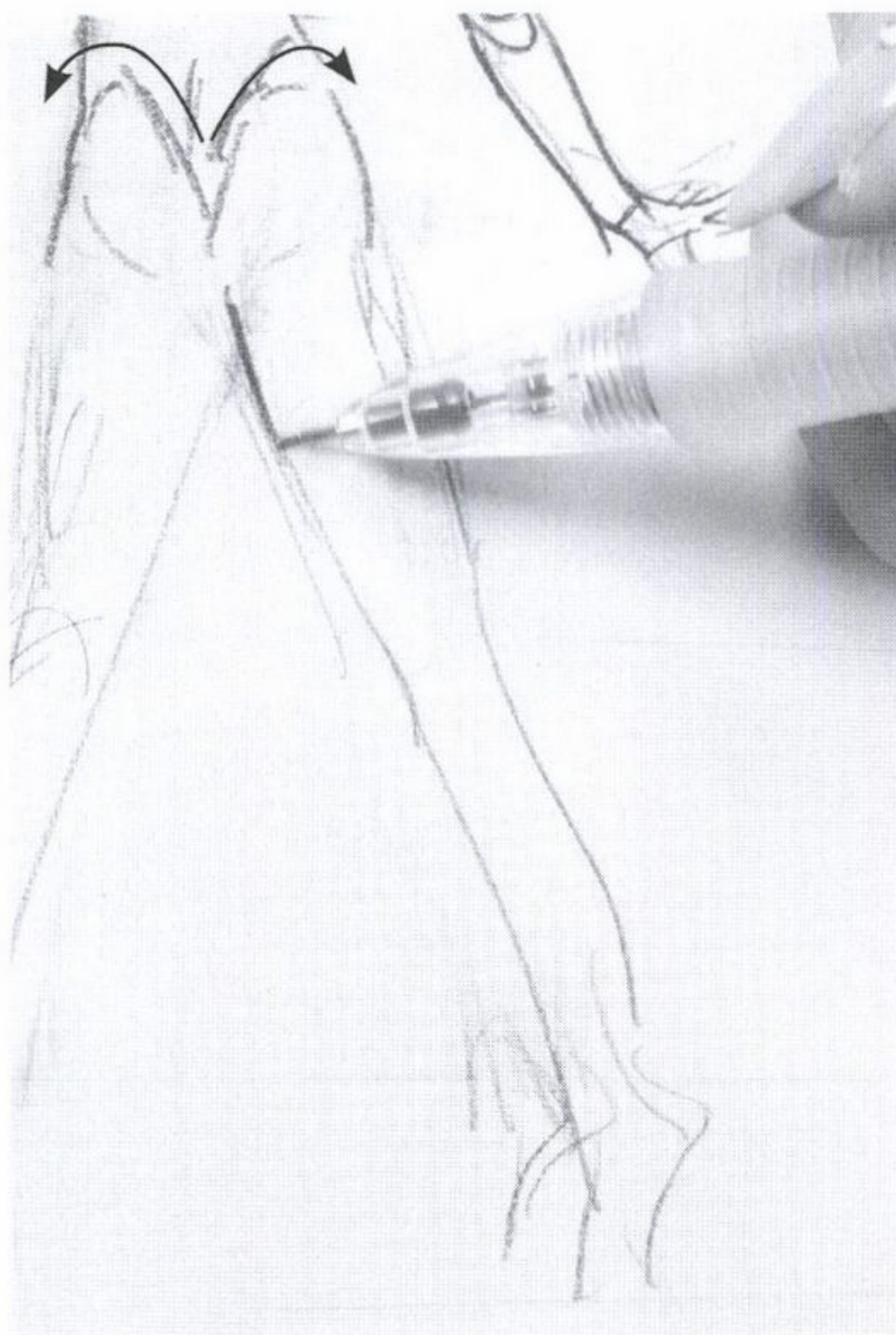


17 여기서 엉덩이 형태를 수정한다.

계속해서 「포즈 3」



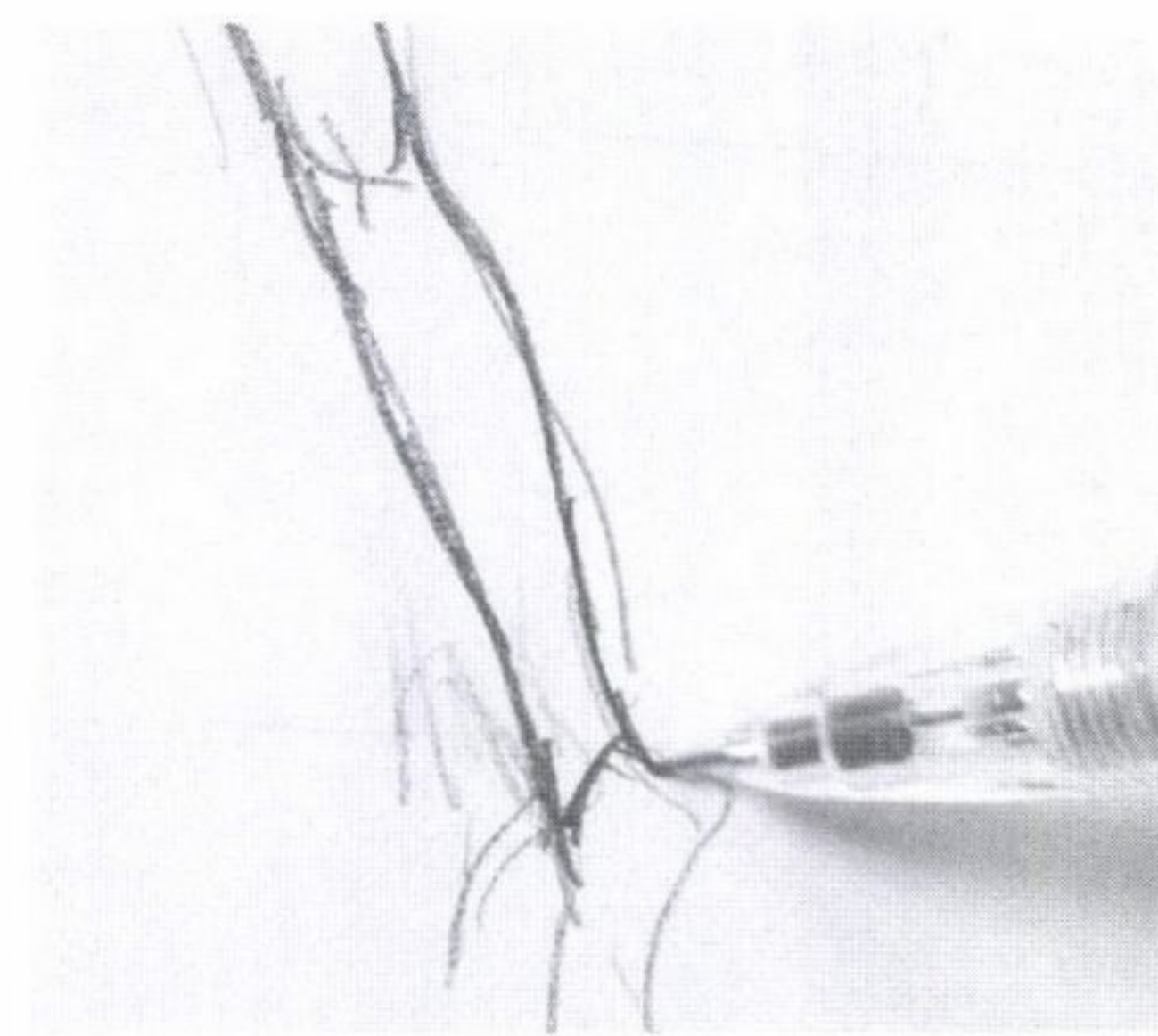
18 「대각선으로 향하는 엉덩이인가?」 아니, 그렇지 않을 거 같다... 신체를 비틀고 있기에 「엉덩이는 의외로 이쪽을 향한다!」라는 사실을 깨닫고 형태를 수정한다.



19 쪽쪽 잡아 올린 것처럼 엉덩이를 끌어올린다.



20 엉덩이에 가려진 오른쪽 다리의 뿌리도 확실하게 파악하여 묘사한다.



21 무릎과 발목의 전환선을 잡아준다.



22 「포즈 1」와 비교해 보면서 다리의 벌어지는 정도를 재고한다.

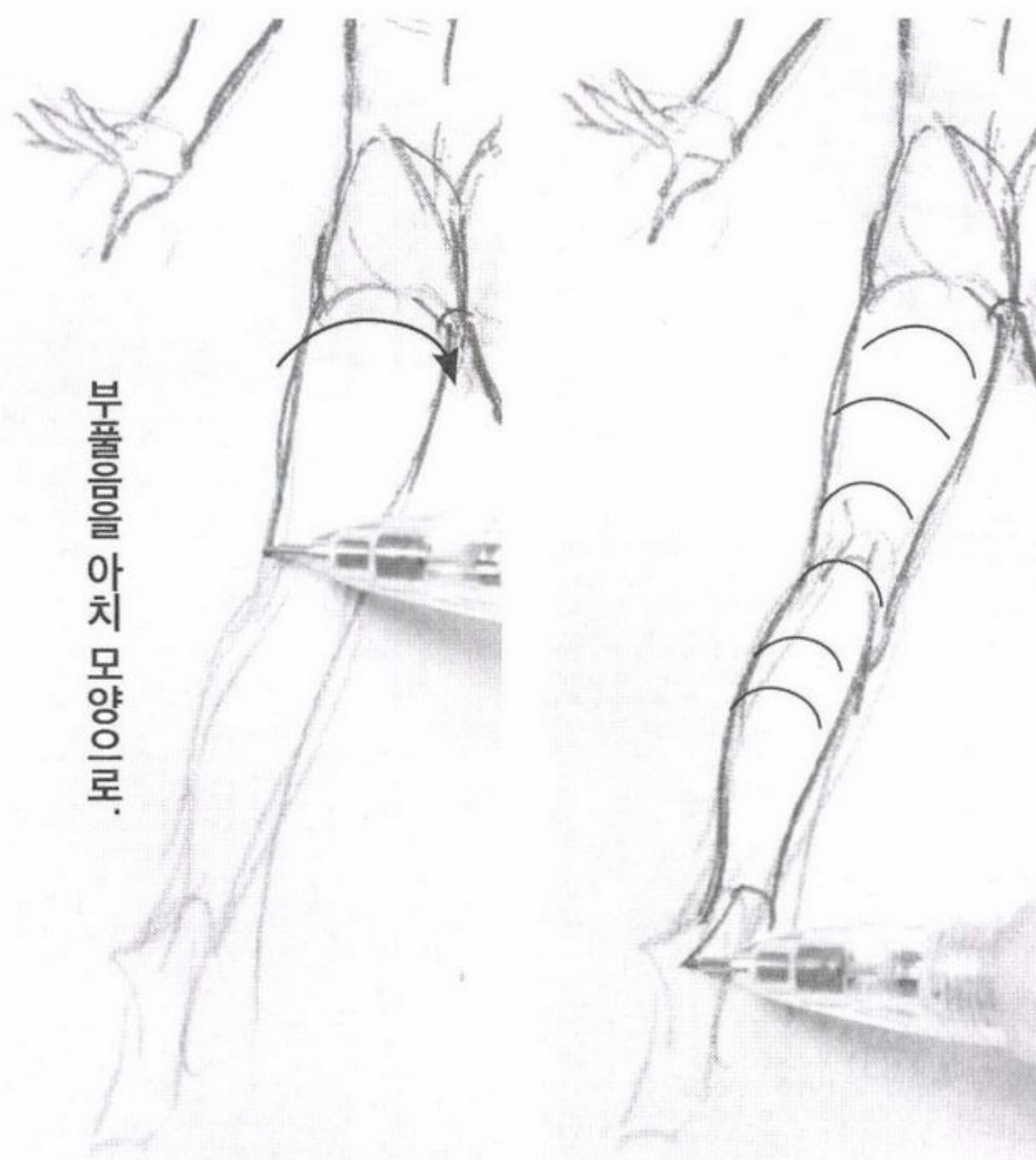
3 방향에서 그린 포즈 완성



「포즈 1」

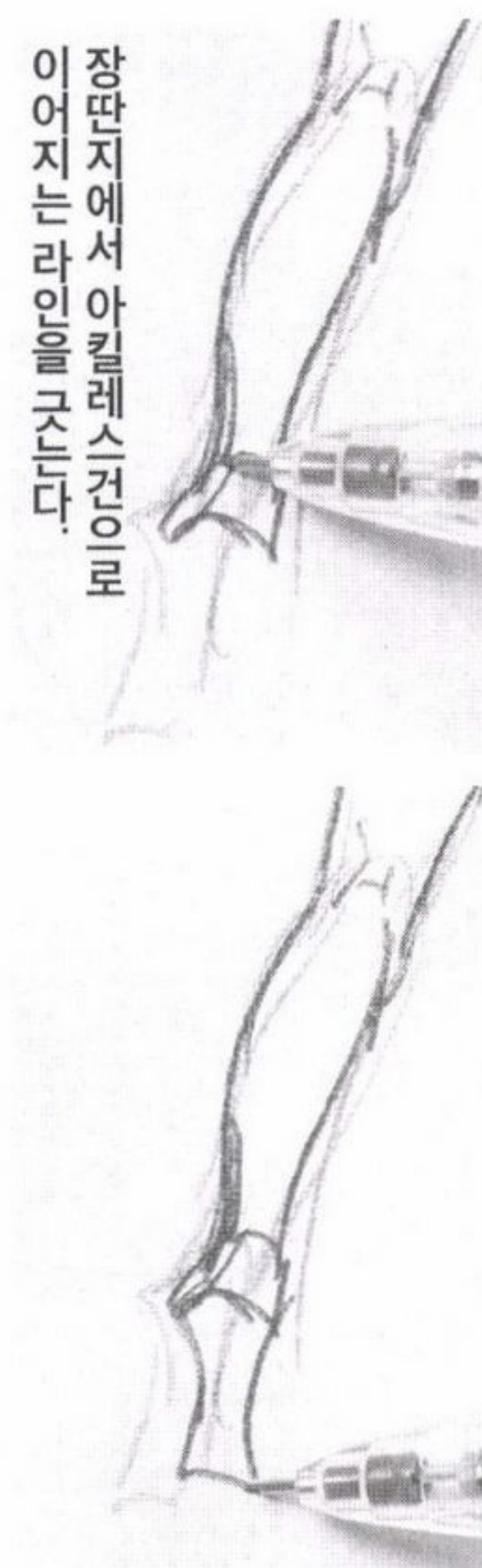


23 오른발 뒤꿈치를 들어 올려서 발바닥을 보여준다.



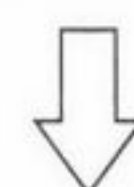
부풀어오를 아치 모양으로.

24 왼쪽 다리는 뒤로 물러나 있으므로 허벅지의 뿌리에서부터 과감하게 근육의 부풀음을 표현한다.



장딴지에서 아킬레스건으로 이어지는 라인을 끈끈다.

25 왼발 뒤꿈치도 확대하여 올려서 힘찬 모습을 보여준다.

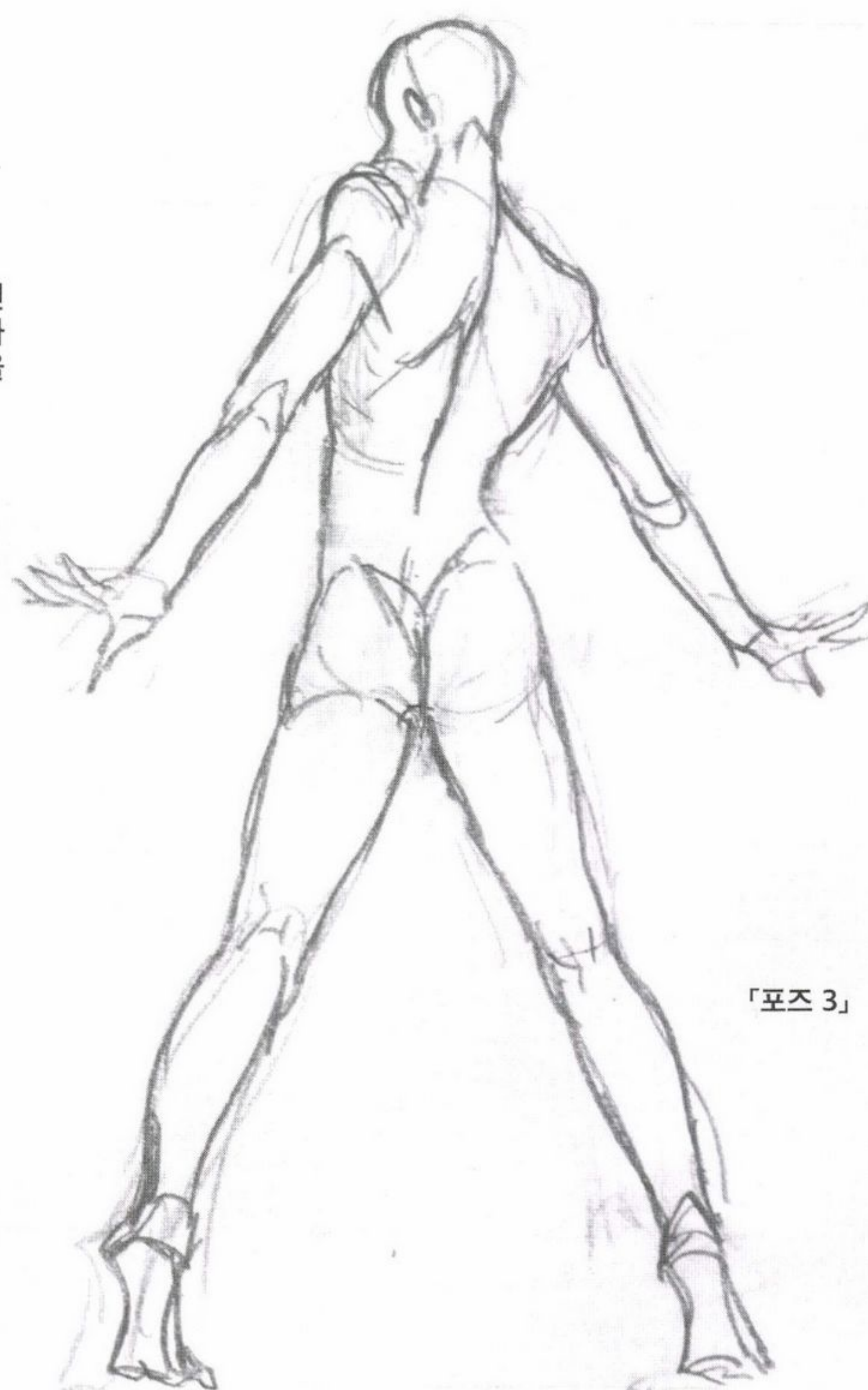


「포즈 3」을 완성했다!



「포즈 2」

3가지 그림을 비교해 보면 전후로 다리가 벌어져 있는 차이를 표현하는 것이 어려움을 알 수 있다.

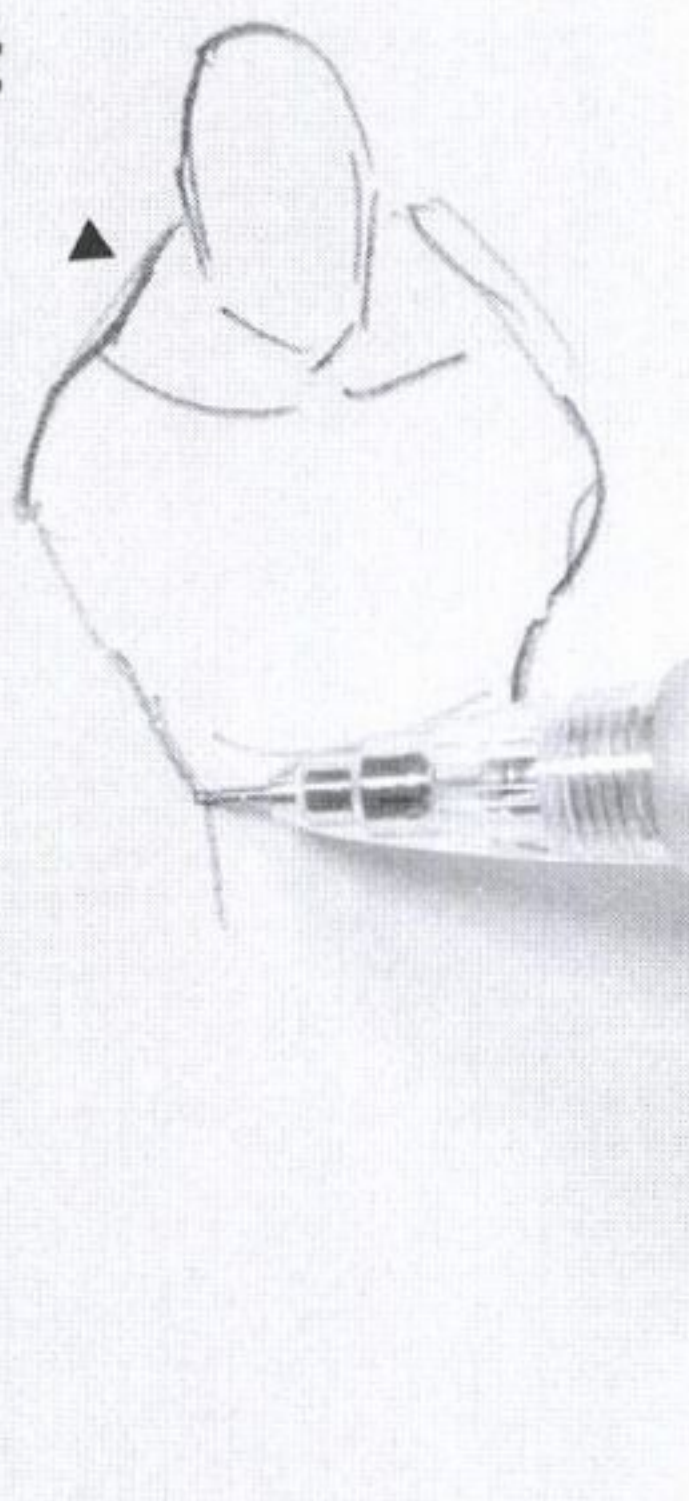


「포즈 3」

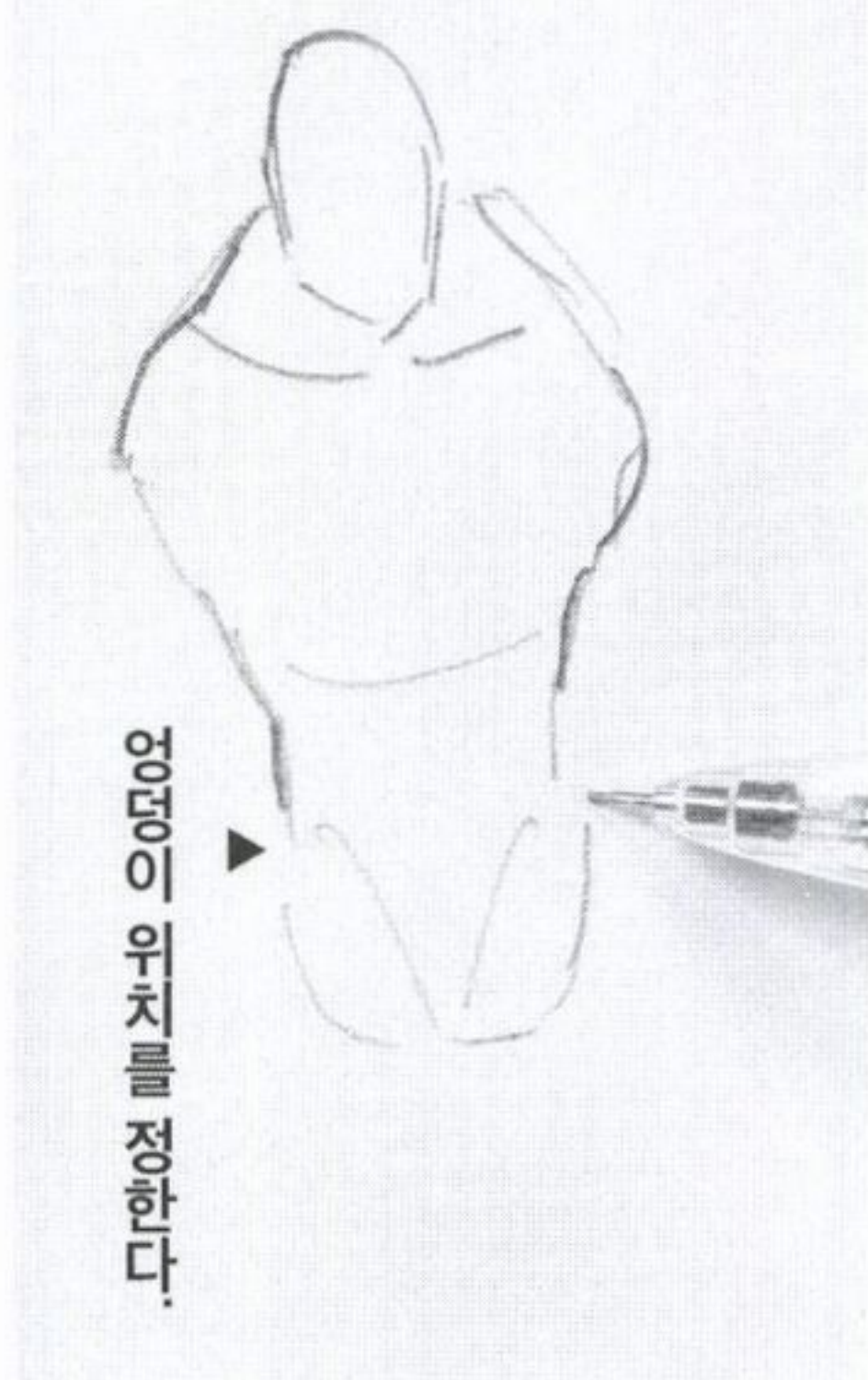
의자에 앉아 있는 2가지 타입의 포즈를 구분하여 그려보자

Point

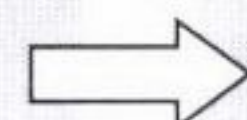
어깨 윗면을 보여준다(목 형태와 겹쳐진다.)



엉덩이 위치를 정한다.



투시도가 지나치게 강해서 바닥면을 수정.



1 머리에서 허리 위치까지 밑그림을 그리면서 동체를 실선으로 그려나간다.

2 릴랙스한 포즈이므로 깊이 앉으면 앞으로 기울어지는 자세가 된다.

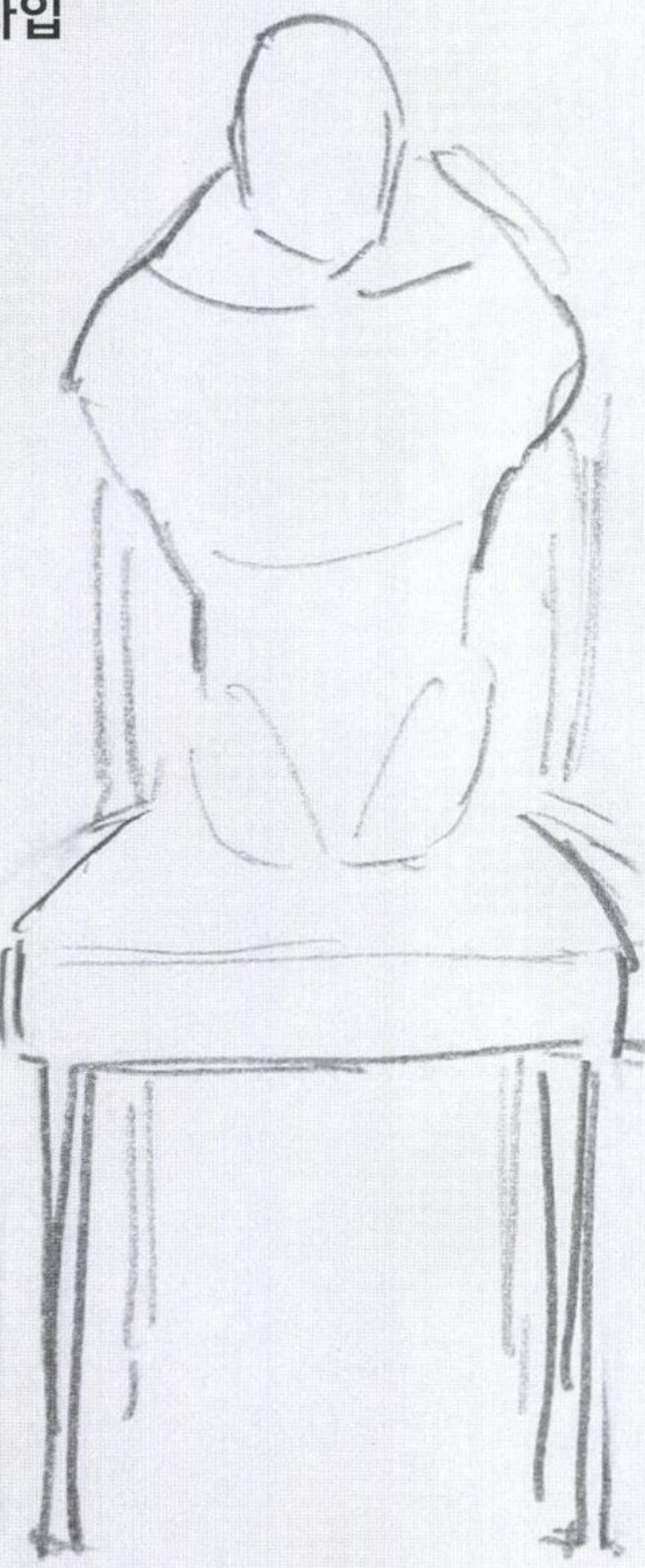
3 깊이 앉아 있는 걸로 보이도록 바닥면을 추가로 그려 넣는다.

A 깊게 앉는다

서 있는 포즈뿐만이 아니라 앉아 있는 포즈도 움직임을 그릴 수가 있습니다. 2가지 타입의 앉아 있는 포즈를 기초 삼아 다양한 동작을 표현해 봅시다. 의자의 바닥면에 깊게 걸터앉은 포즈부터 그려봅시다. 등받이에 허리만 대고 있는 동체를 그리고 여기에 팔과 다리를 붙여서 다양한 포즈로 마무리 하는 시도입니다.

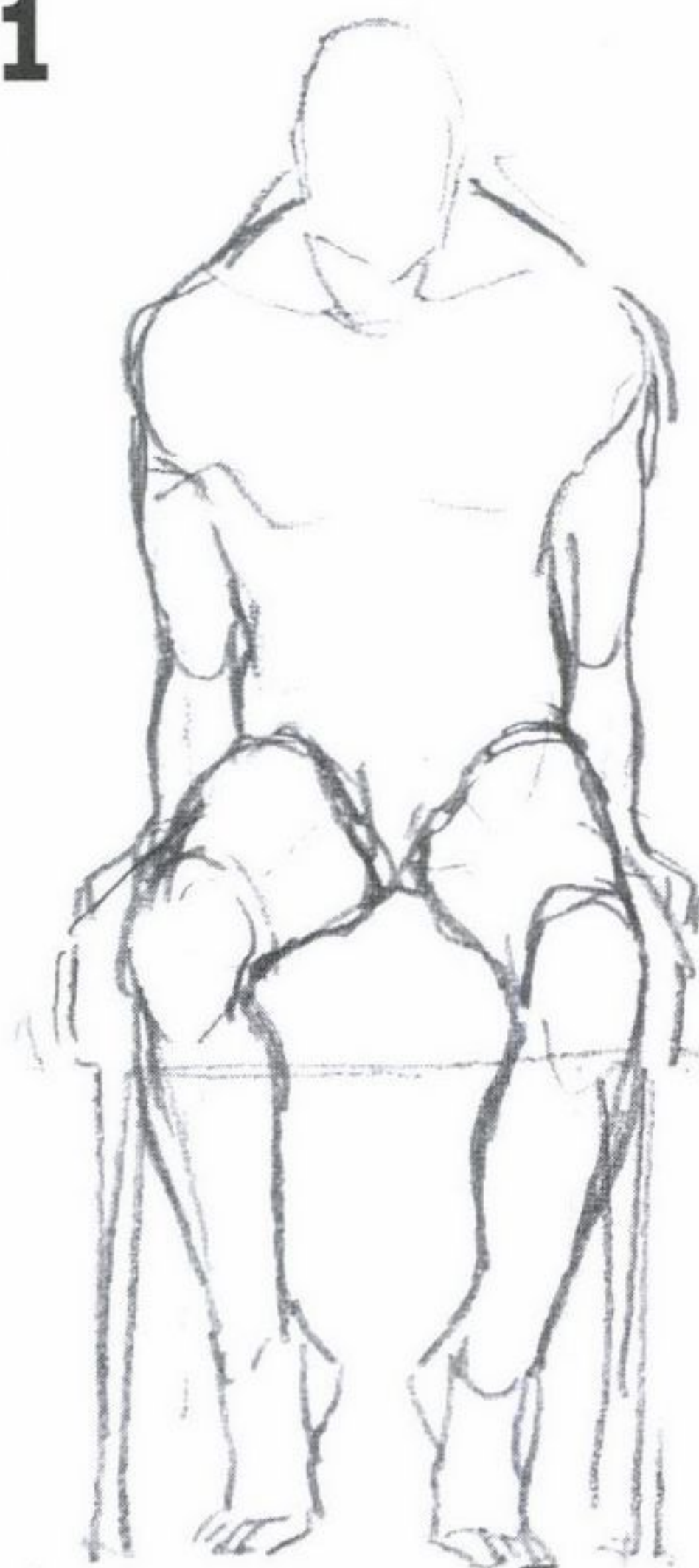
A 타입

의자 바닥면 위에 앞으로 고꾸라질 듯한 동체를 그린 것. 이걸 베이스로 의자에 깊숙이 앉은 포즈의 베리에이션을 생각한다.



A-1

다리를 벌린 포즈(그리는 방법은 74 p)



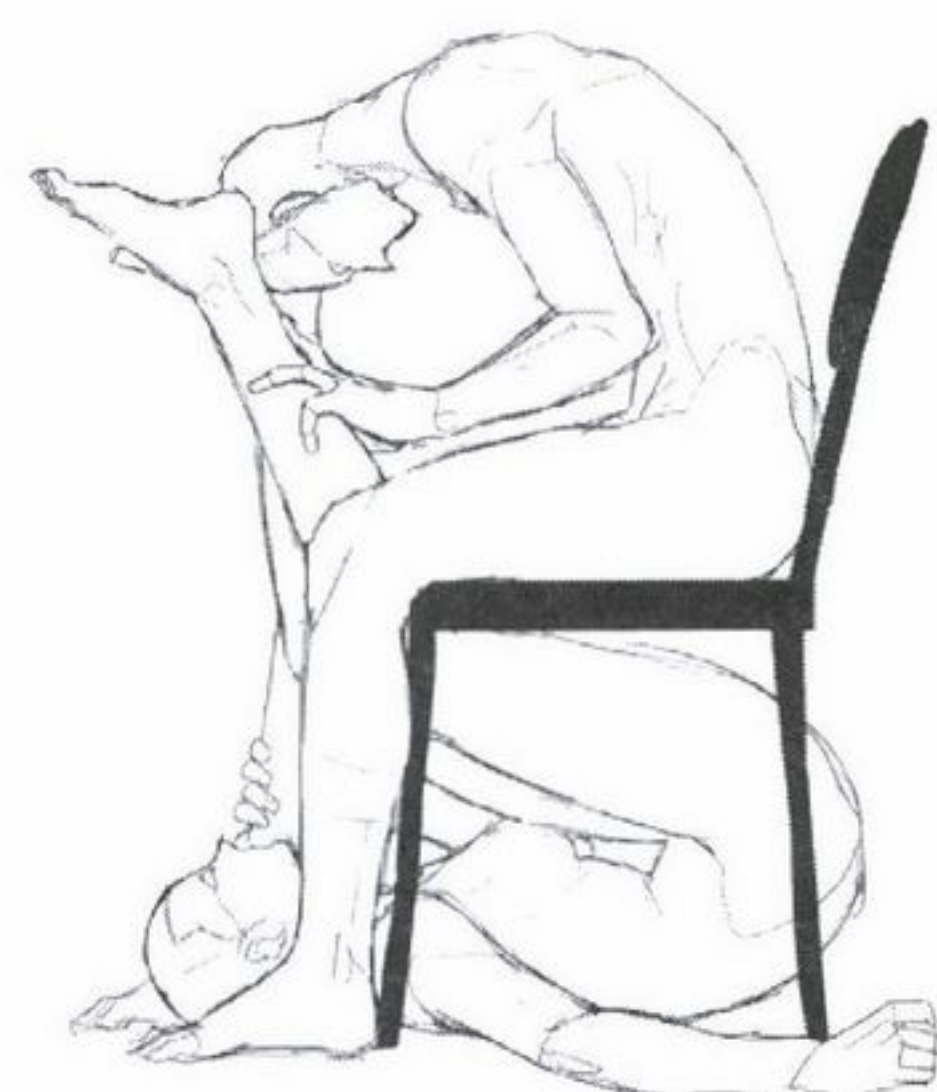
허벅지가 의자 바닥면에 붙어 있으므로 무릎까지 제대로 의자 위에 있다. 얇게 앉았을 때보다도 발뒤꿈치가 떠오르기 쉽다.

A-2

다리를 꼬이는 포즈(그리는 방법은 76 p)



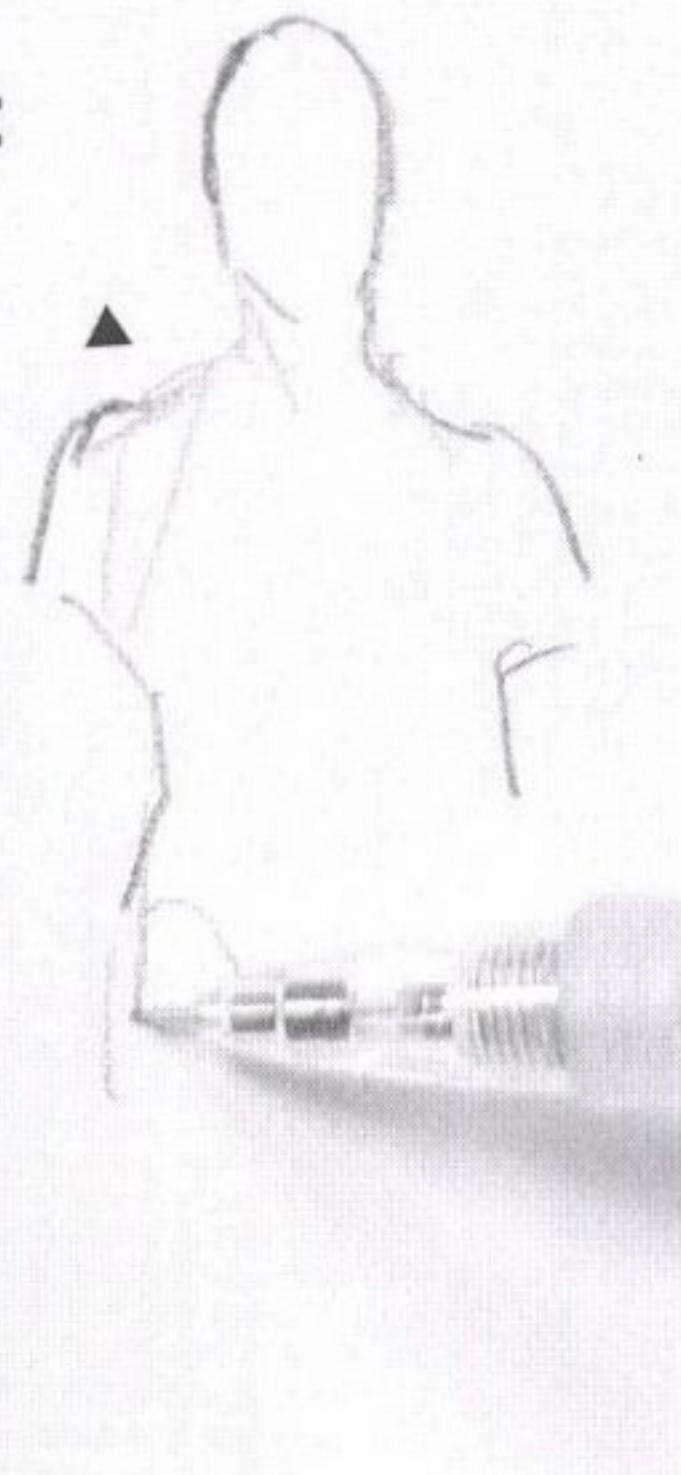
다리가 의자 바닥면에 올라오므로 다리를 꼰 포즈가 안정된다. 묵직하게 자리 잡은 인상의 포즈가 된다.



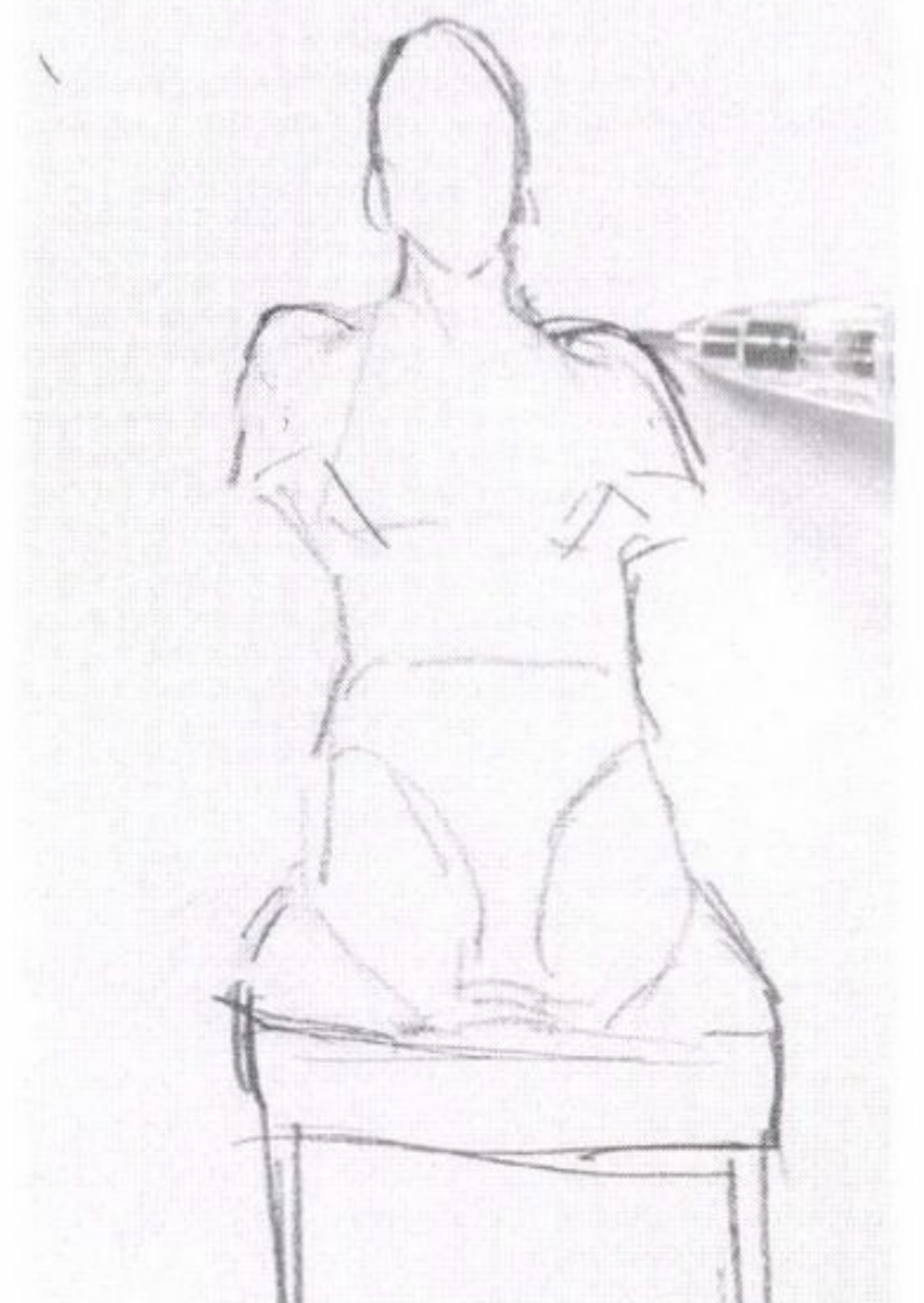
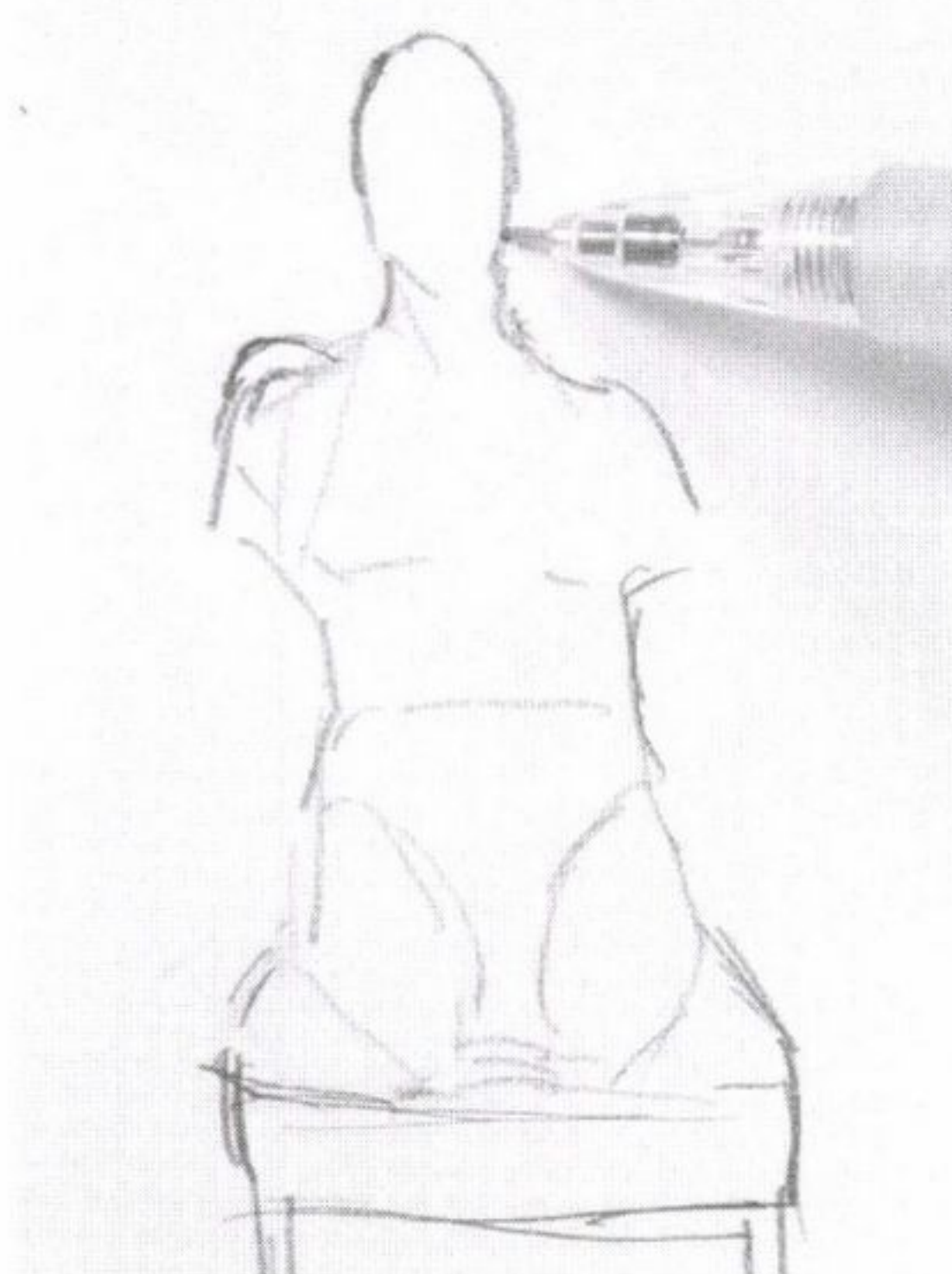
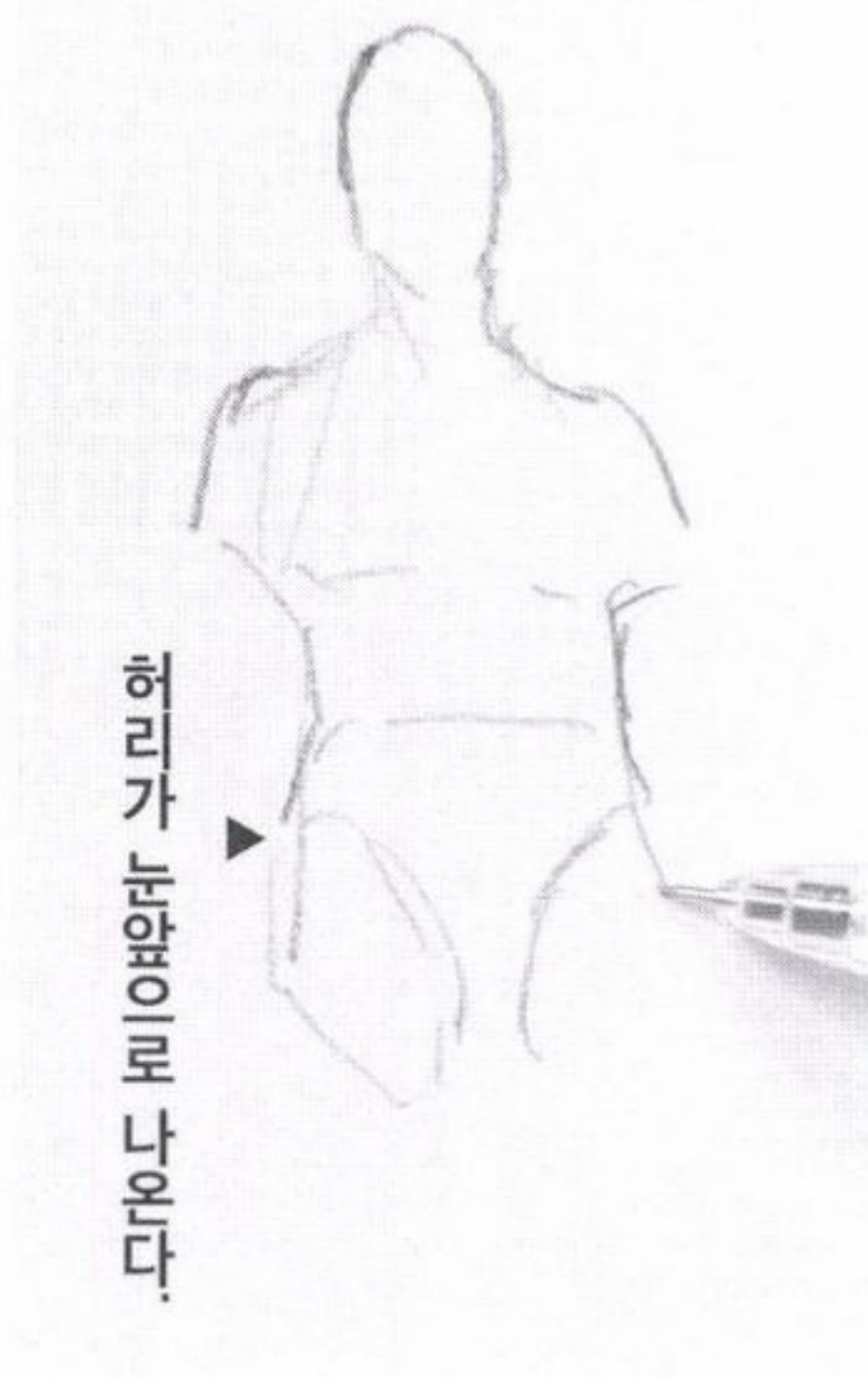
▶ 008 사례 의자에 간혀 있다.

Point

목라인을 보여준다(어깨 윗면은 보이지 않는다).



허리가 낮아진다.



1 머리에서 다리의 뿌리 위치까지 밑그림을 그리면서 동체를 실선으로 그려준다.

2 깊숙하게 앉았을 때보다도 허리와 다리의 뿌리가 크게 보인다.

3 머리부터 목의 형태, 어깨를 보여주는 방식이 자세를 좌우한다. 의자 바닥면을 그려준다.

4 어깨 형태를 약간 부풀리고 쇄골 라인을 잡아준다.

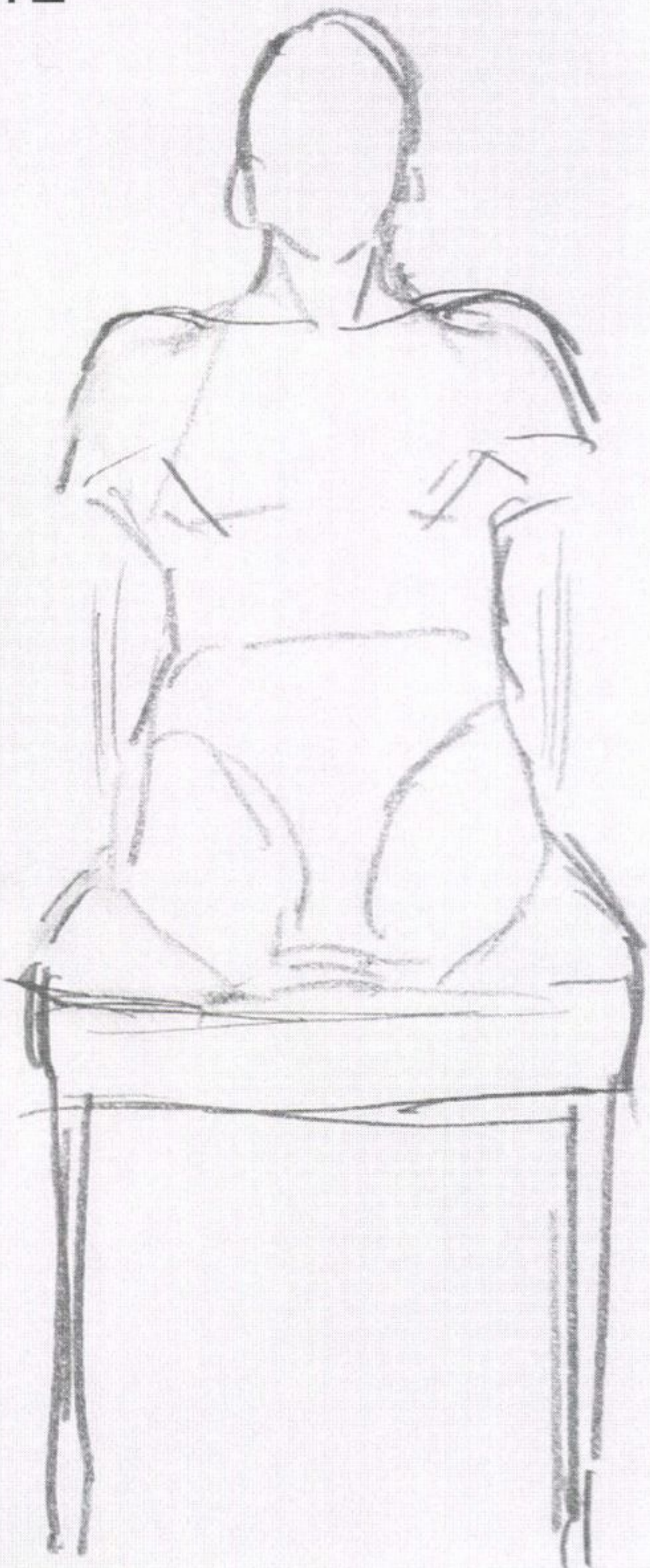
B

얹게 앉는다

다음으로 얹게 앉은 포즈를 그립니다. 의자 바닥면의 앞쪽에 허리를 걸치고 등받이에 등을 기대고 있는 자세로 합니다. 상반신은 젖히는 느낌으로 기울이고 있습니다.

B 타입

의자 바닥면에 살짝 젖혀있는 느낌의 동체를 그린 것. 얹게 앉아 있으므로 바닥면 눈앞에 허리가 있다. 이걸 베이스로 얹게 앉은 포즈의 베리에이션을 생각한다.



B-1

다리를 벌린 포즈
(리닝 방법 75 p)



허벅지가 의자 바닥면에 올려 있지 않으므로 다리를 벌리기 쉽다. 의자 바닥면에 공간이 생기므로 손을 대서 신체를 지탱하는 포즈도 가능.

B-2

다리를 꼬이는 포즈
(리닝 방법 77 p)



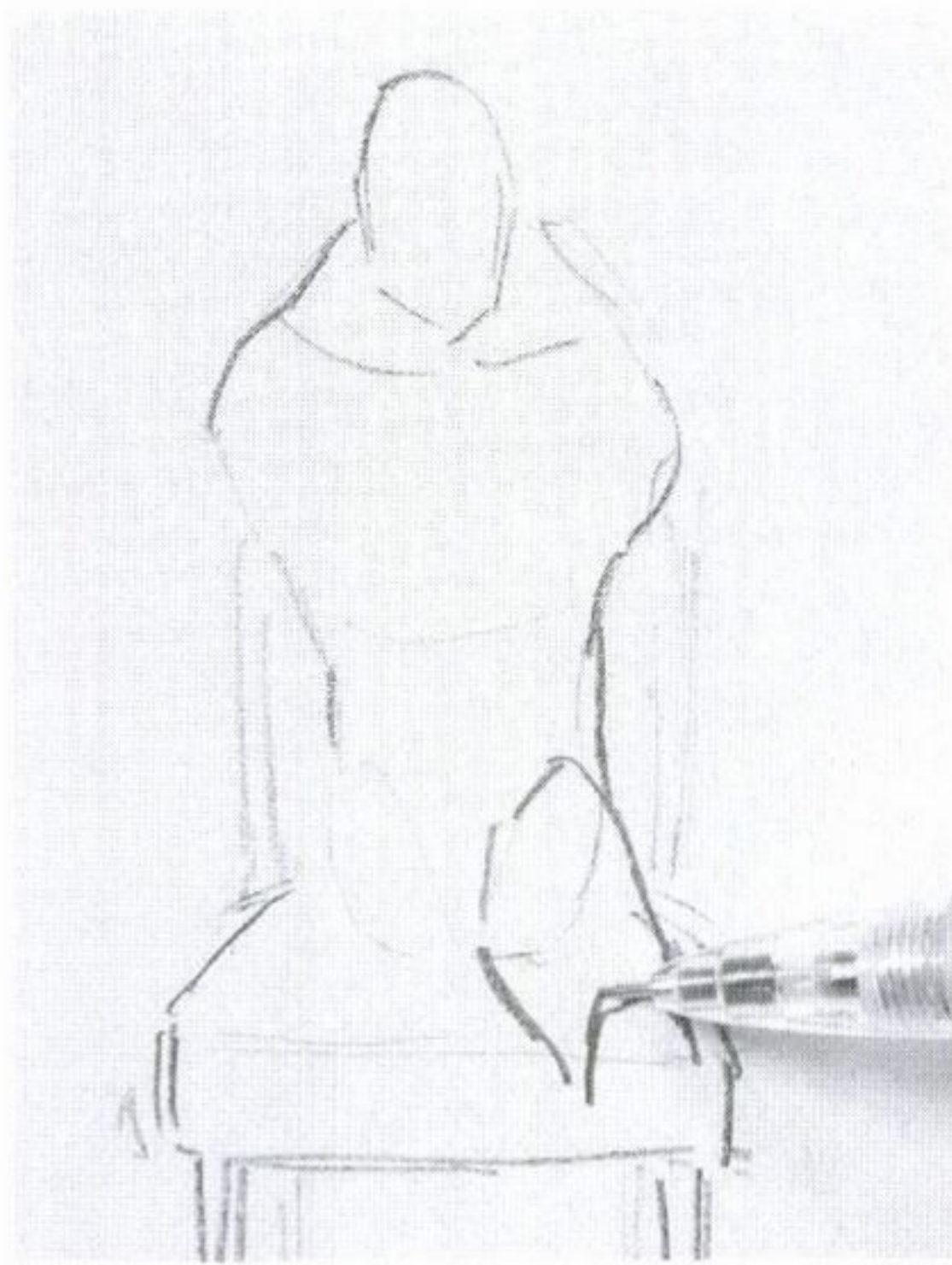
다리를 펼쳐서 꼬이는 것이 가능하다. 긴장감이 없는 인상의 포즈가 된다. 팔꿈치를 괴면 한층 더 그런 느낌이 높아진다.



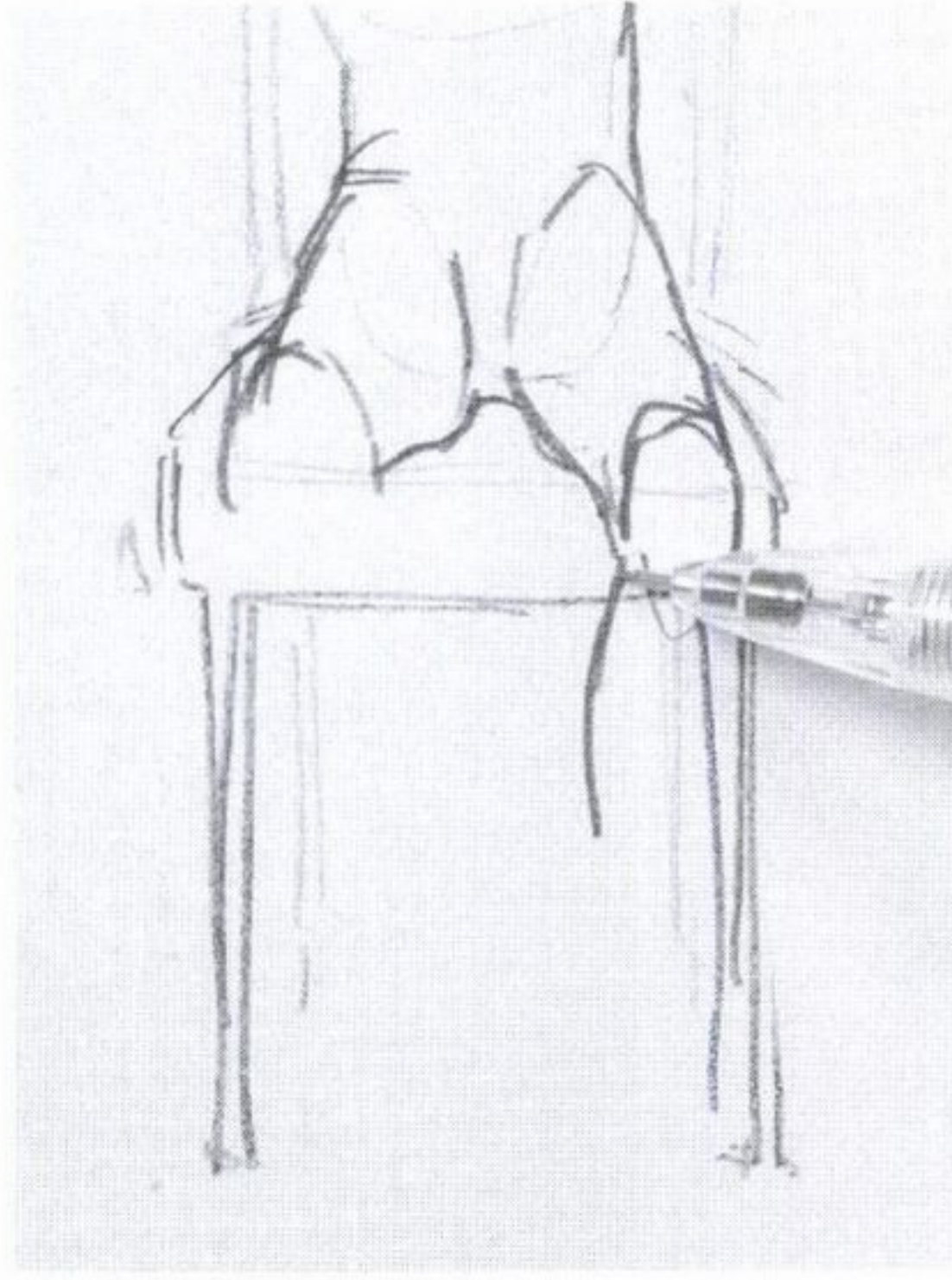
▶ 옹골 사레

아킬레스건이 있다.

A타입...깊게 앉아서 「다리를 벌리는 포즈」



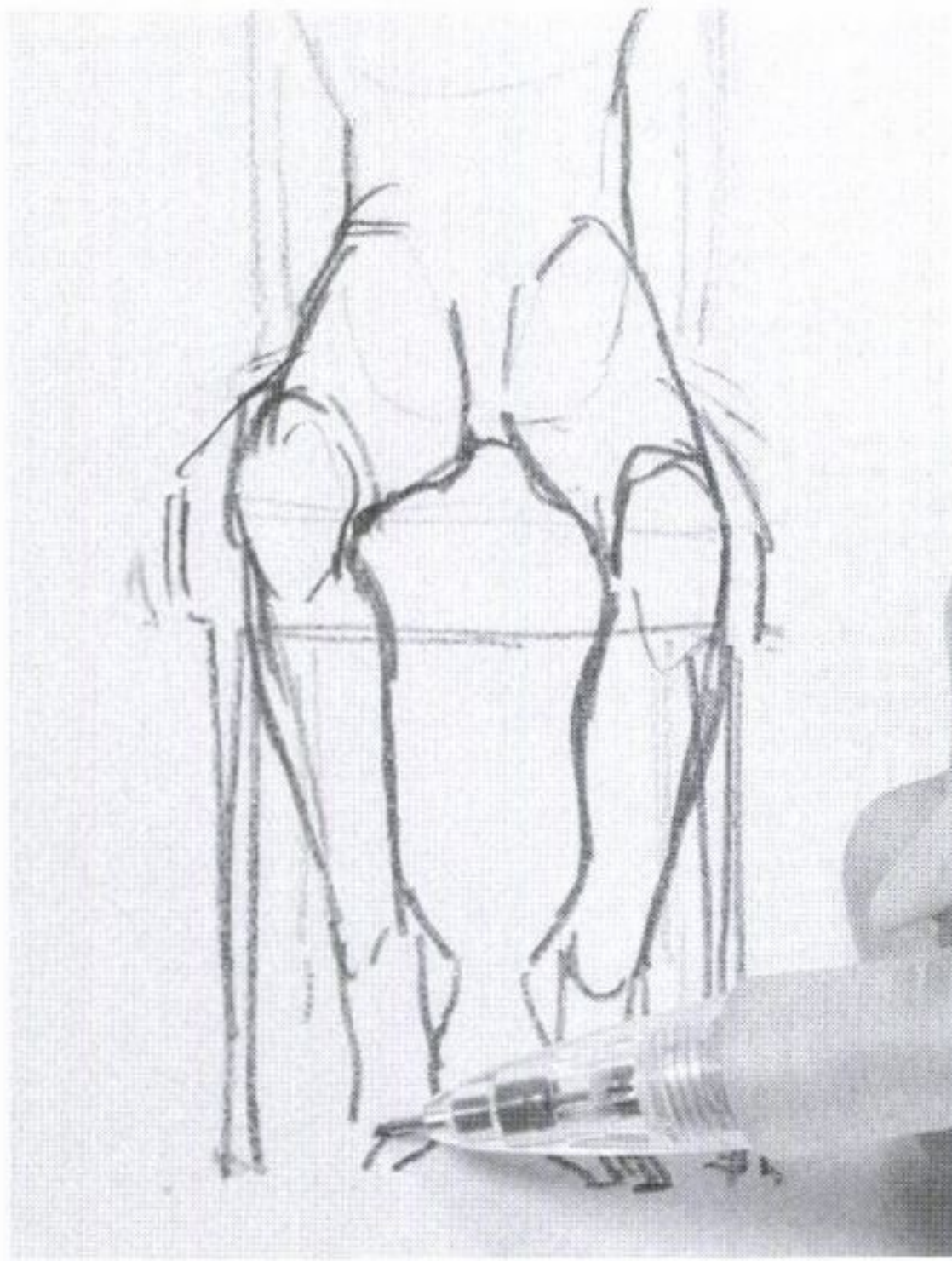
1 허리가 안쪽에 있으므로 다리가 옆으로 그다지 벌어지지 않는다.



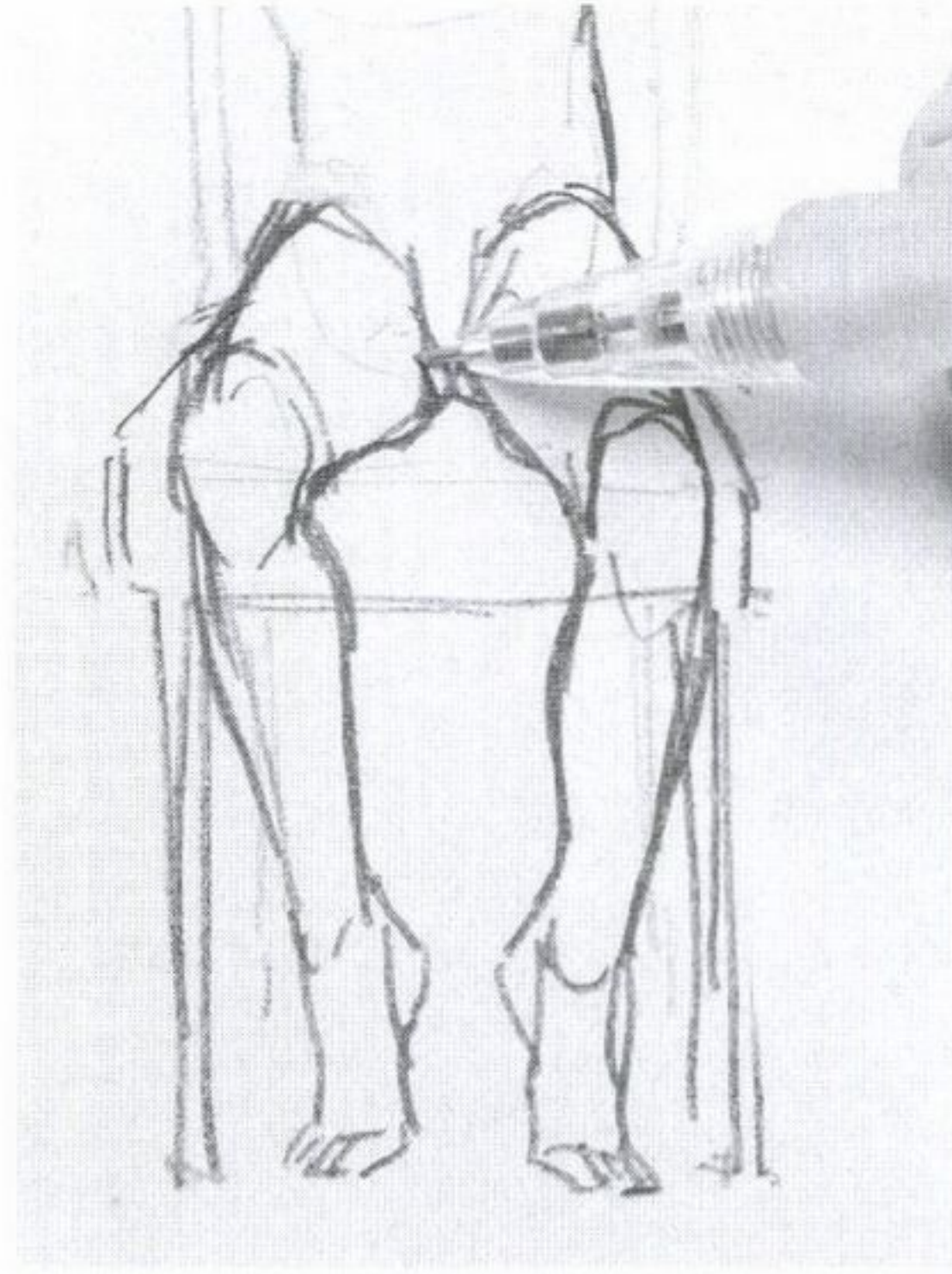
2 의자 바닥면 끝 부분에 무릎 위치를 맞춰서 허벅지 형태를 그린다.



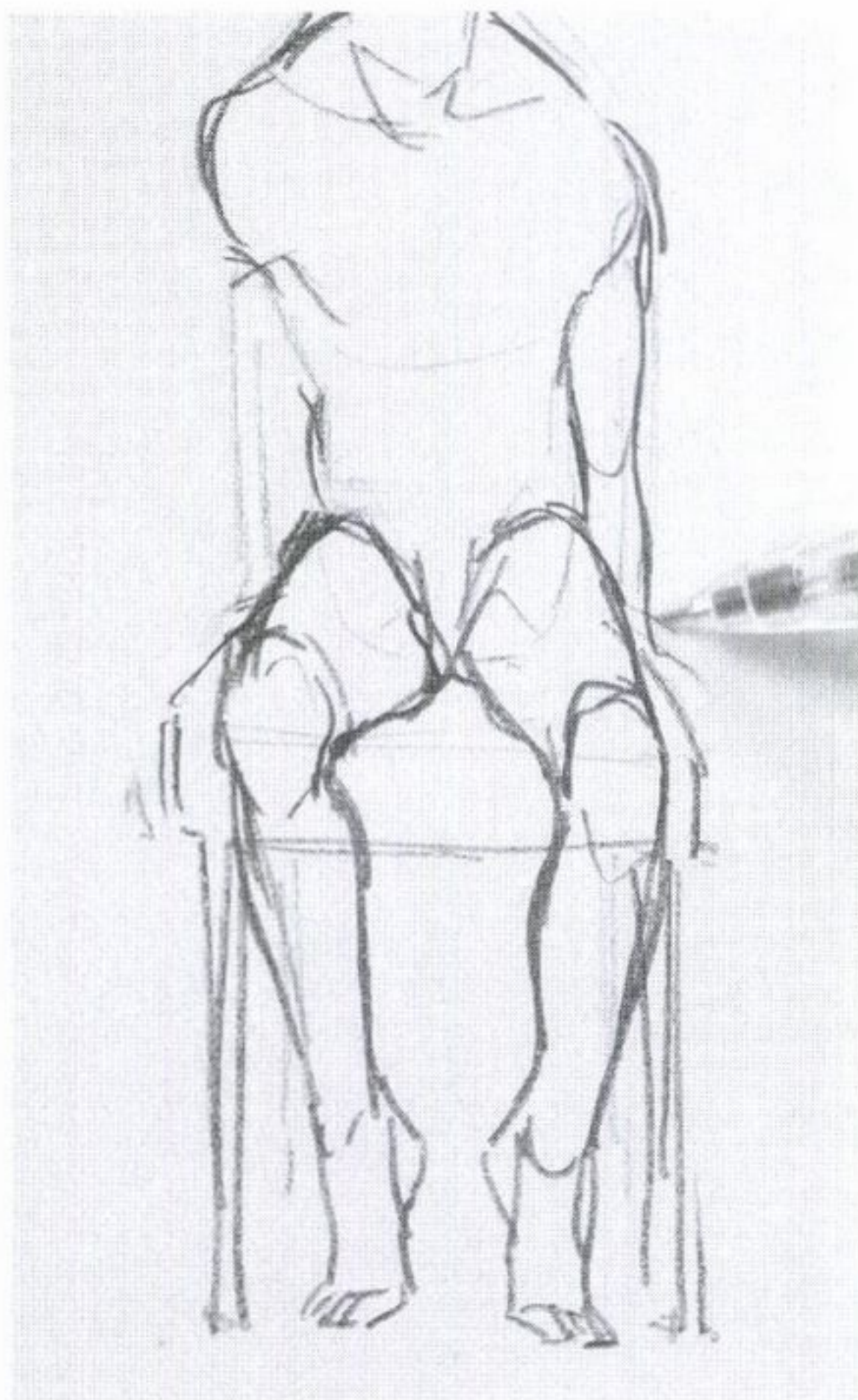
3 의자 높이에 따라 다르지만 발뒤꿈치가 안정되기 힘들어진다.



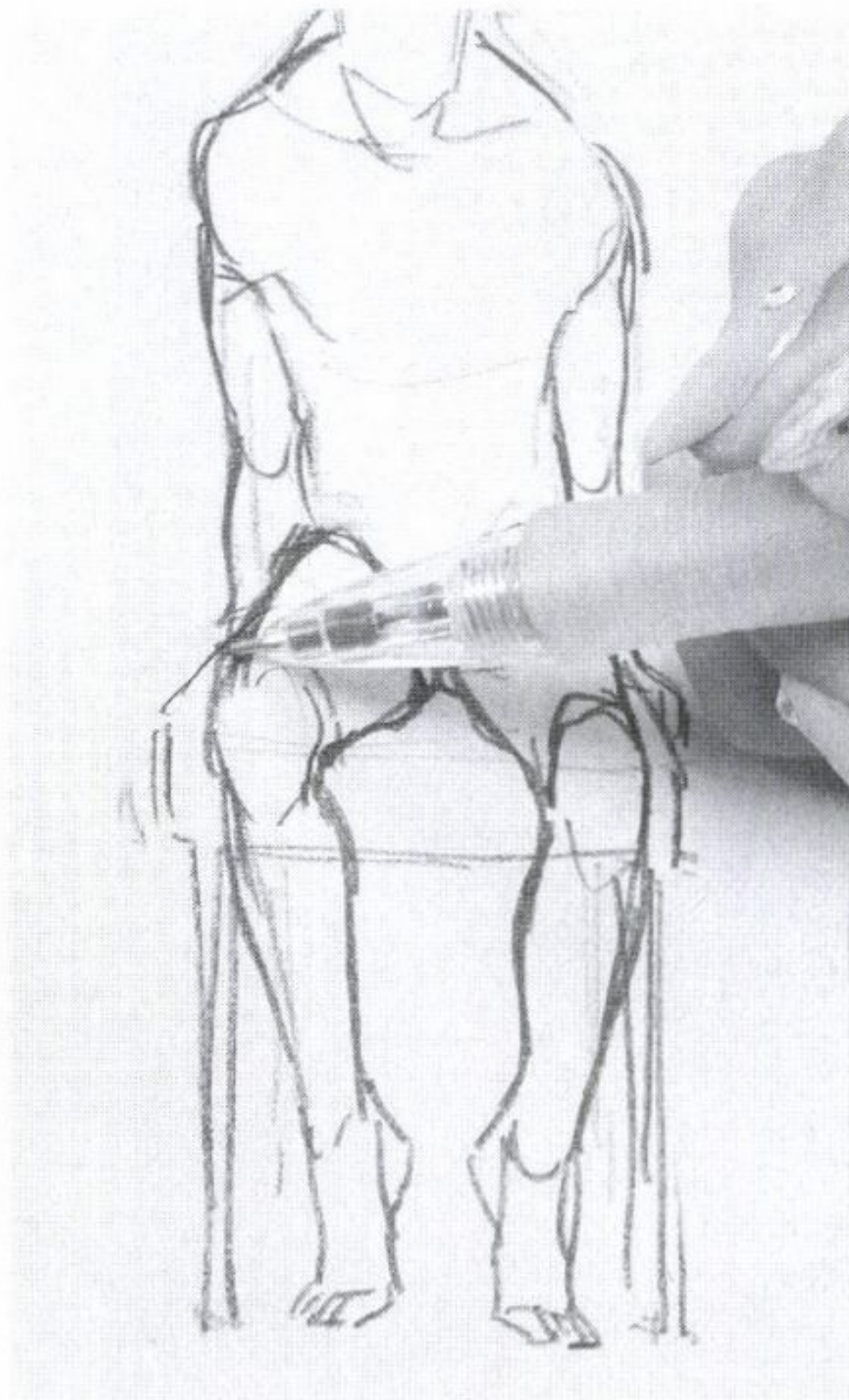
4 좌우 방향을 조정하면서 발등을 그린다.



5 발뒤꿈치를 띄워서 허벅지살이 짓눌리도록 그려주면 깊숙이 앉아 있는 느낌이 난다.

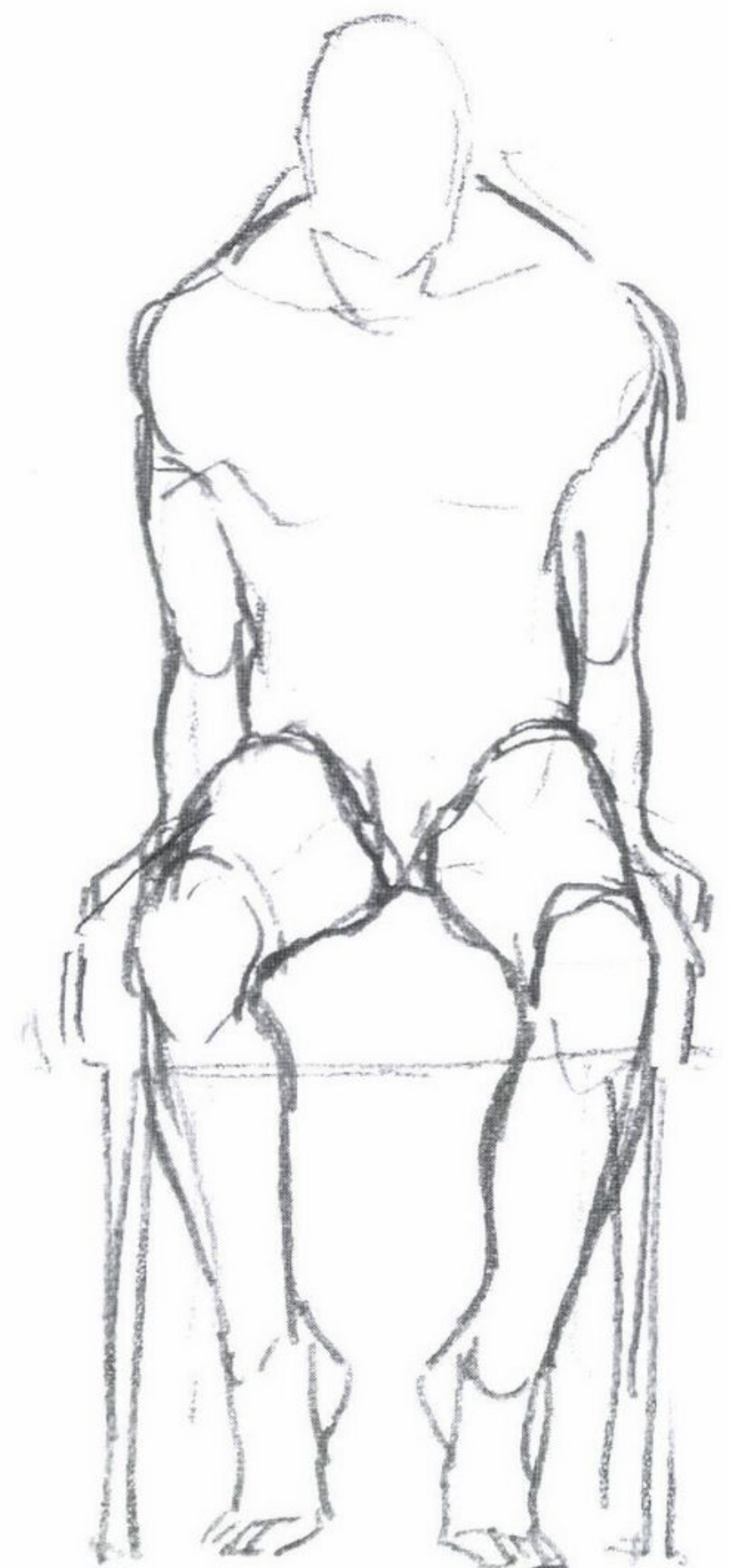


6 신체를 사이에 끼우듯이 의자 사이드를 양손으로 잡는다.

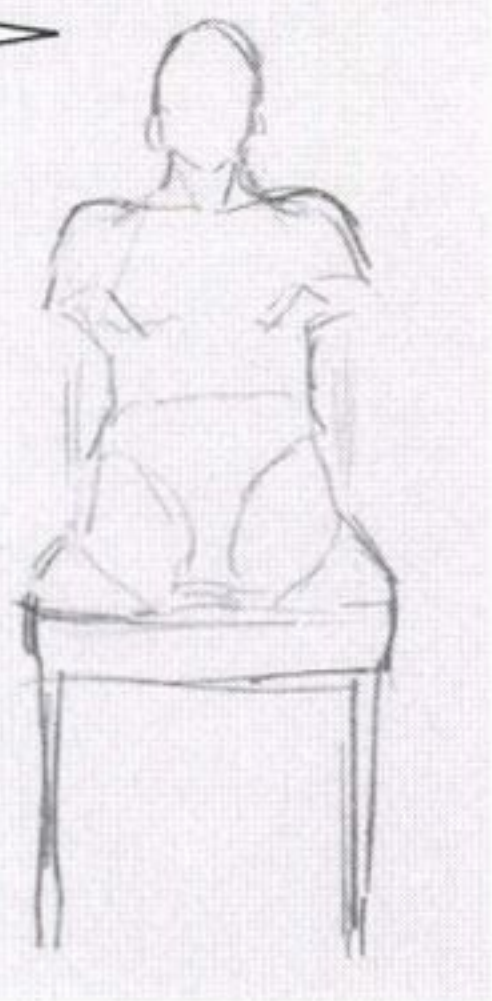


7 완성. 겨드랑이를 좁혀서 신체가 안정되는 포즈가 됐다. 태세를 잡아서 약간 긴장하는 듯한 인상의 자세.

A-1을 완성 했다!



B 「얇게 앉기」타입의 베이시로부터 그린다

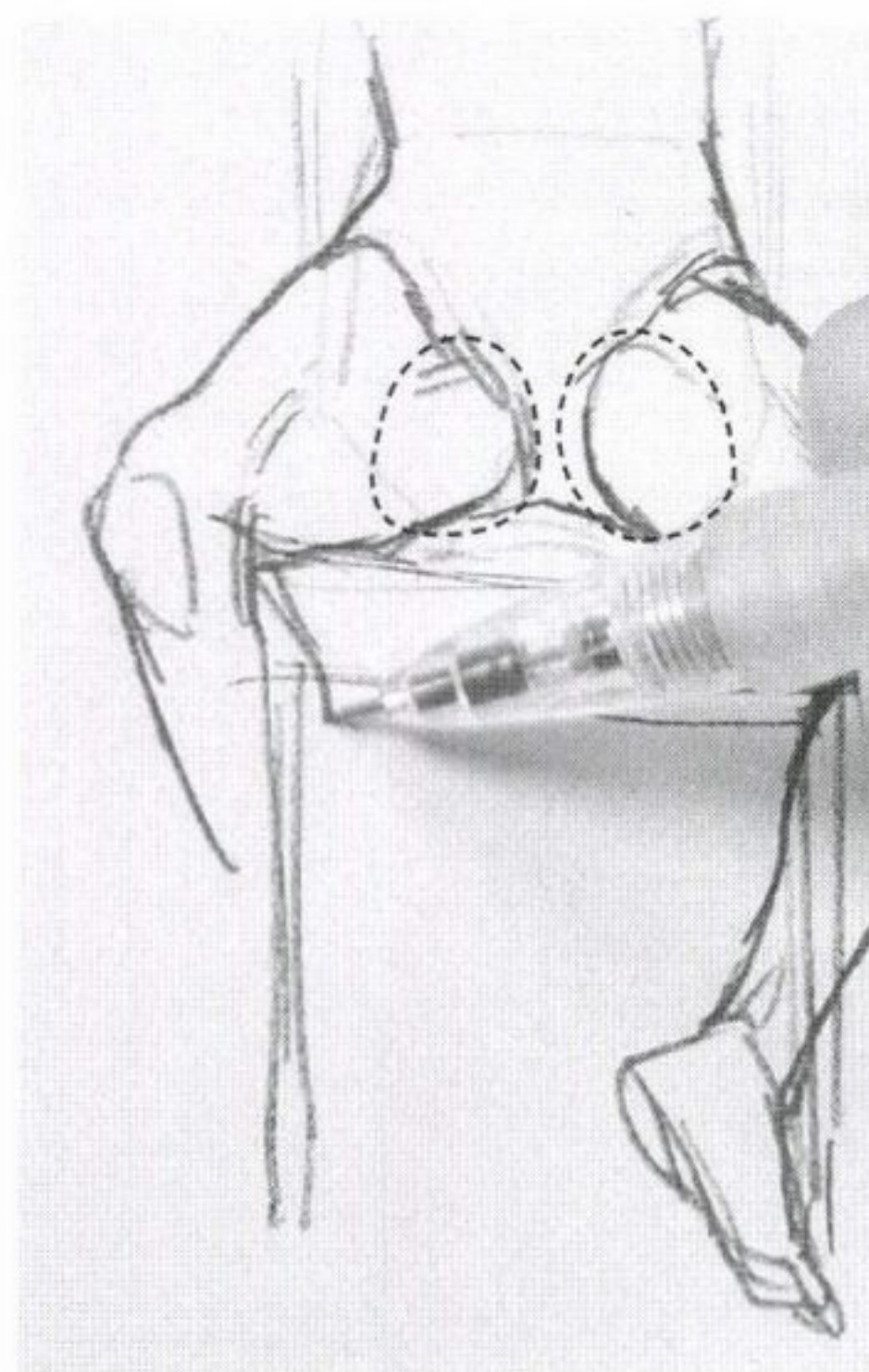


B타입...얇게 앉아서 「다리를 벌리는 포즈」

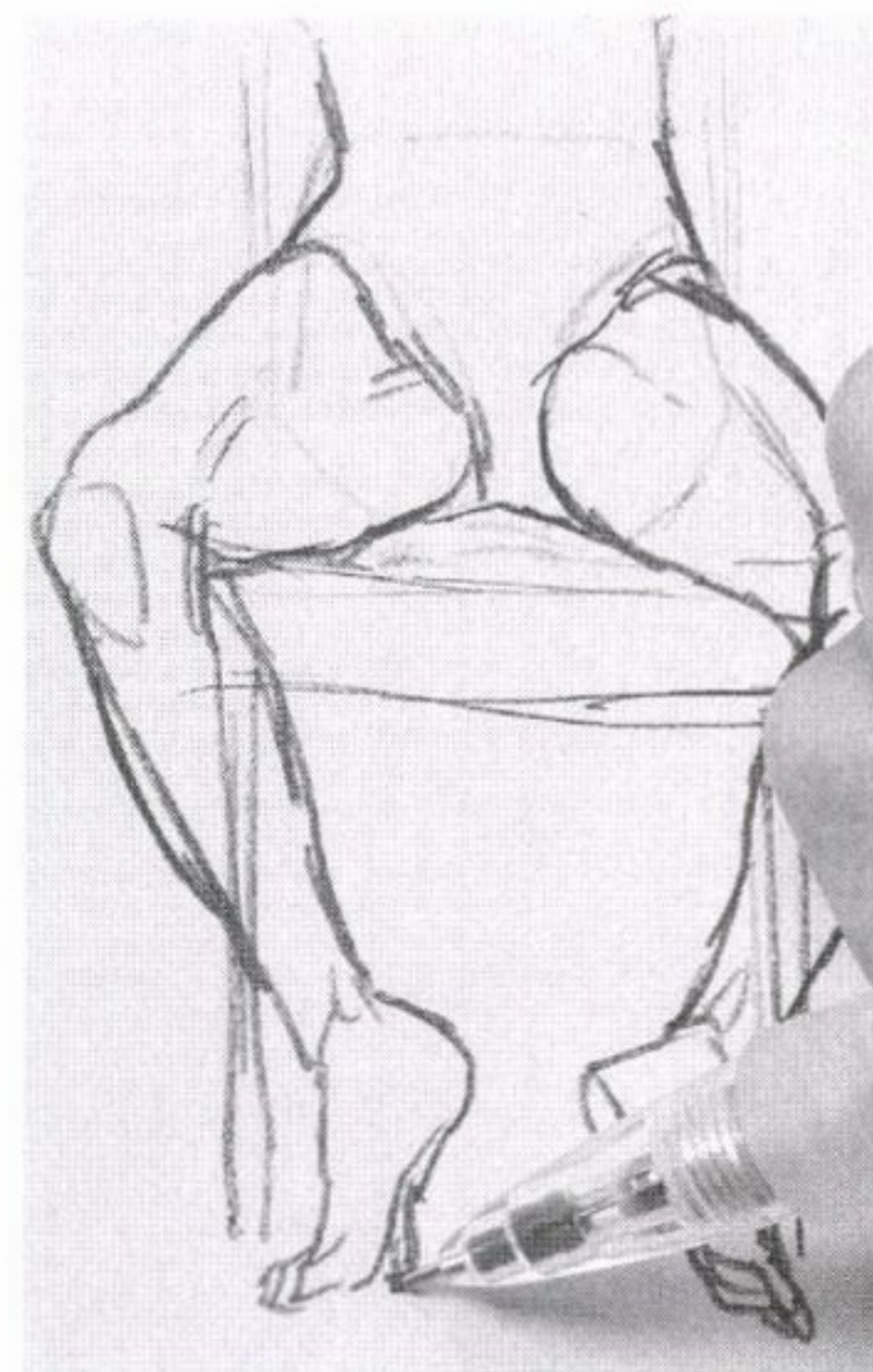
1 무릎 위치가 아래로 내려가고 발끝이 확실하게 바닥에 닿이므로, 옆으로 발뒤꿈치를 놓아서 기운 빠진 포즈도 만들기 쉽다.



다리가 자유로이 움직이므로 포즈의 폭이 넓어진다.



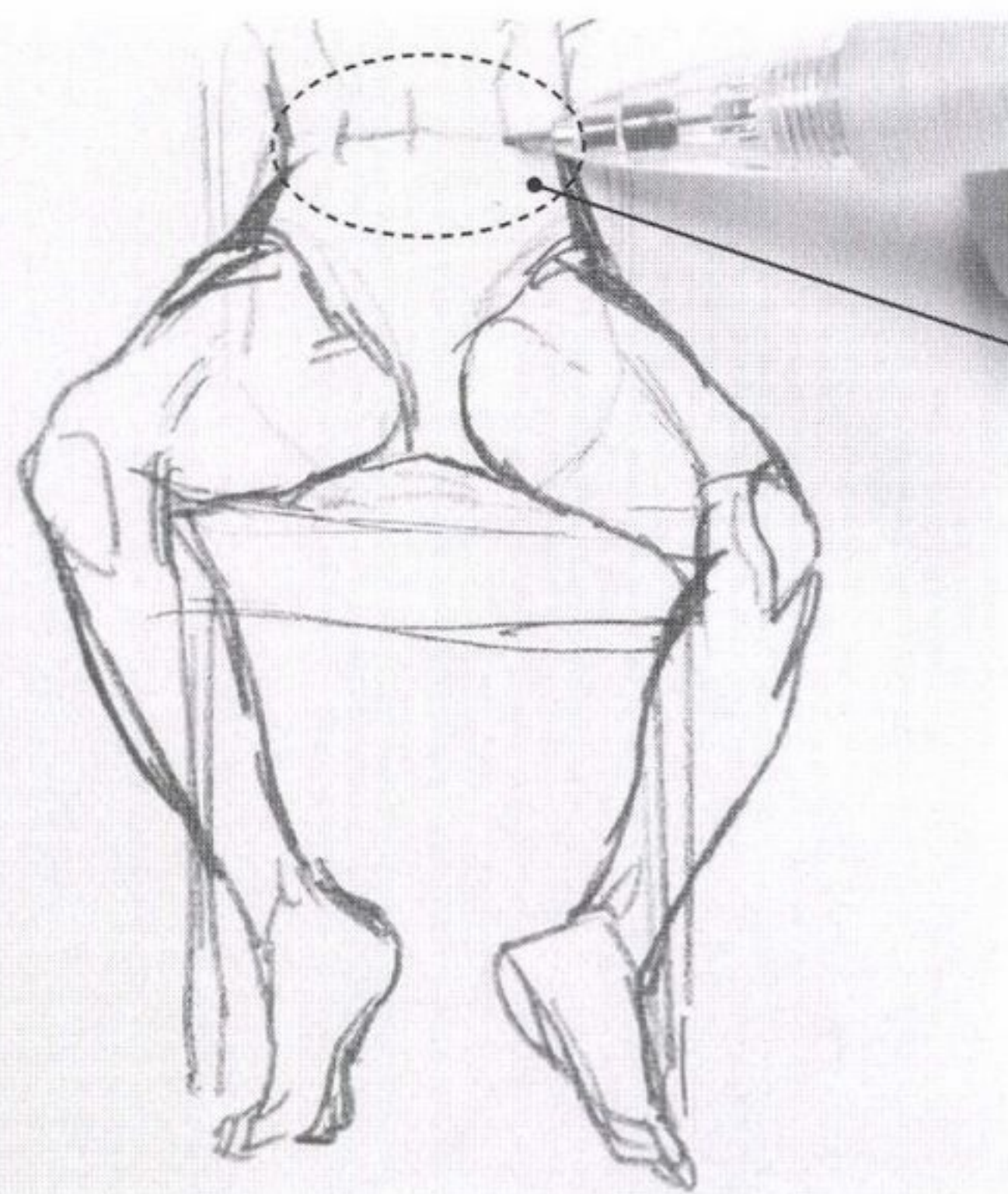
2 다리 뿌리의 살이 부풀어 있다. 왼쪽 다리와 비교하면서 오른쪽 다리의 라인을 그린다.



3 발끝을 바닥에 대서 좌우 발바닥이 마주하도록.

4

허리를 얇게 걸치는 걸로 보이게 하려면 복부 라인이 중요. 상체가 정해지면 꼬리를 드러낸다.

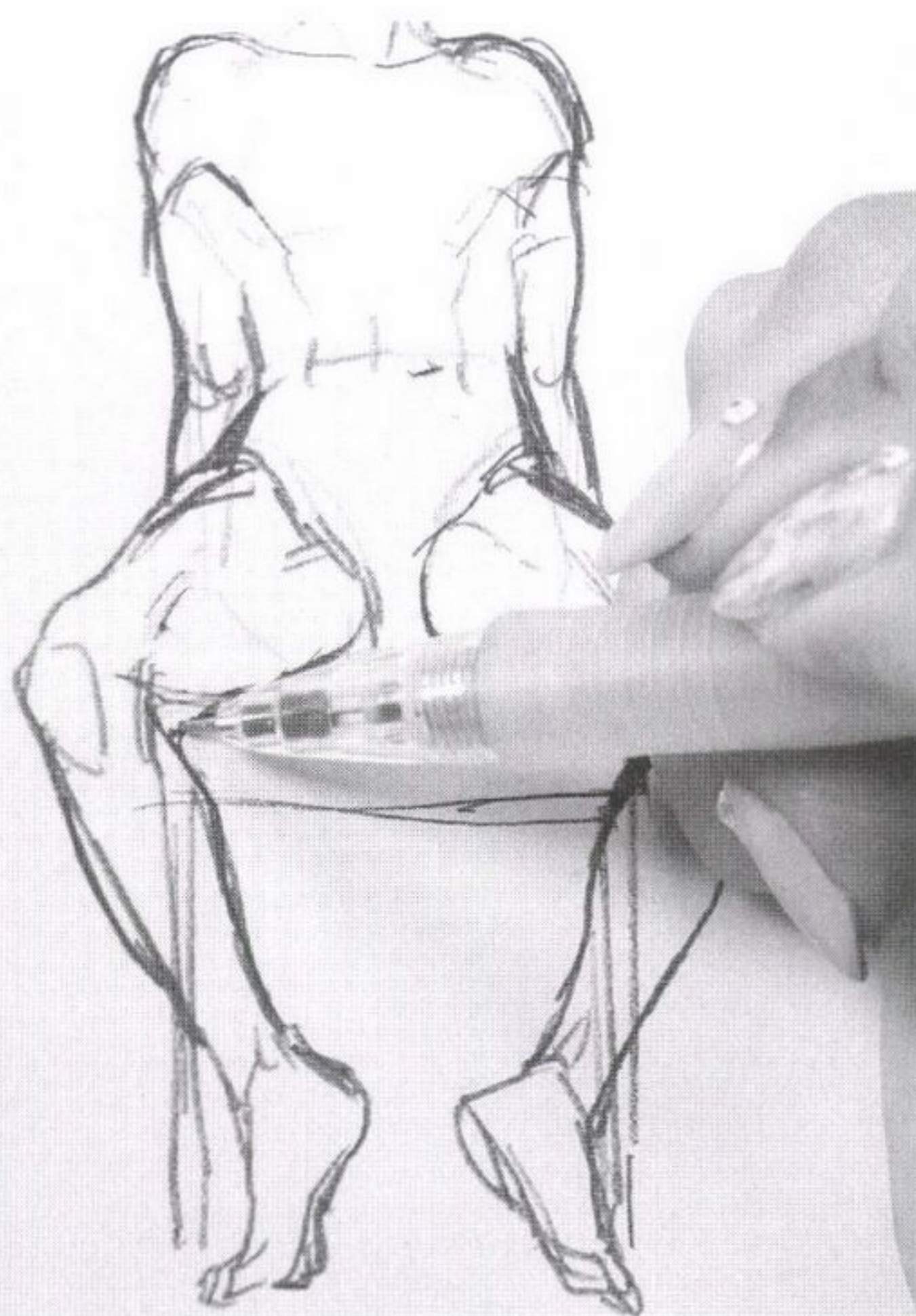


Point

복부의 형태를 잡아둔다.

5

허벅지가 짓눌려 변형된 모습을 다룬다. 허리가 앞으로 나오므로 손의 자바닥에 대면 신체가 뒤로 물러난다.

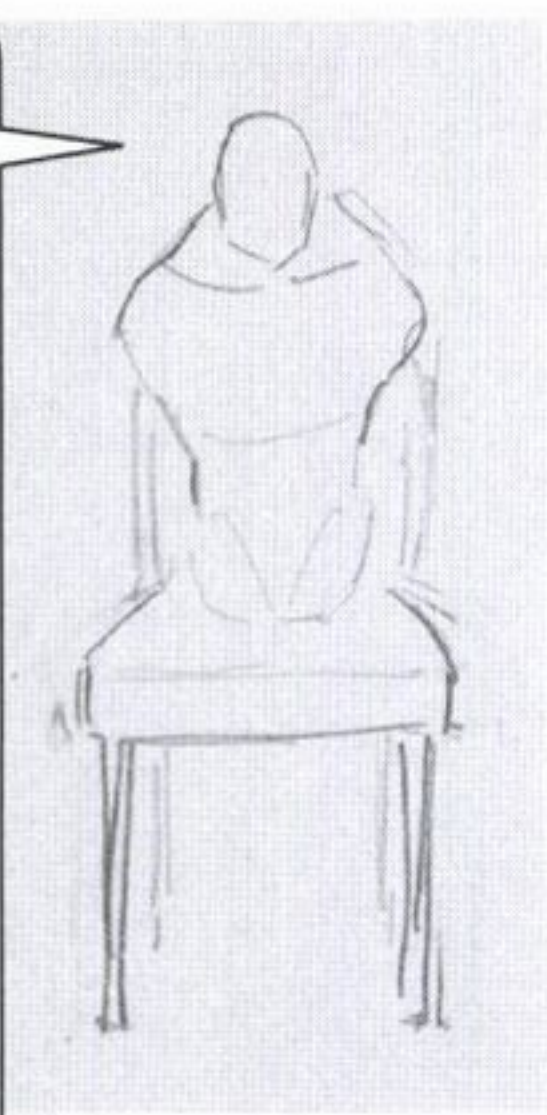


B-1을 완성 했다!



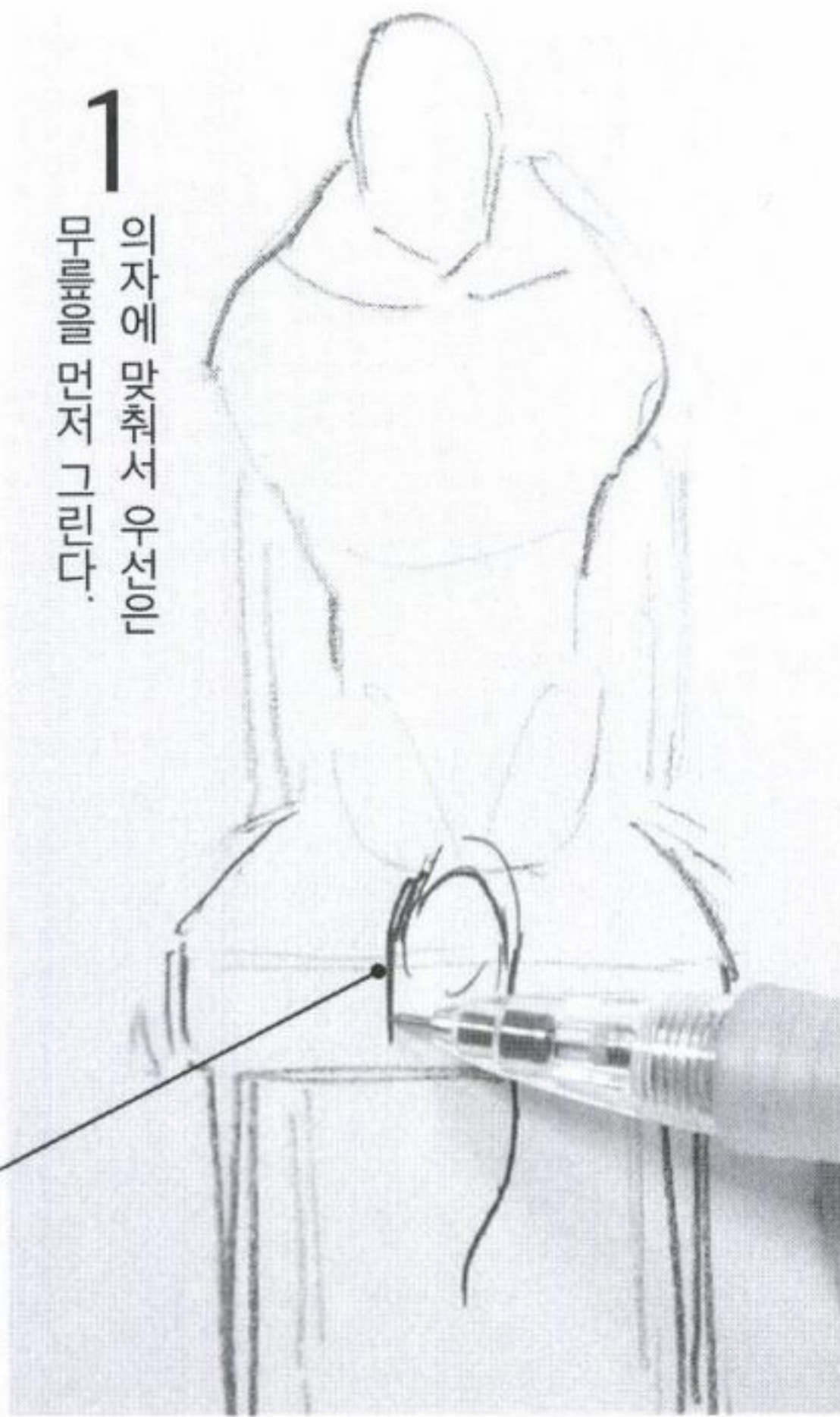
6 완성. 등받이와 허리의 틈새에 손을 대고 있는 포즈. 얇게 앉아 신체를 등받이에 기대면 「칠칠맞다, 「으스대고 있다, 「방심하고 있다」는 인상을 주기 쉽다.

A 「깊게 앉거나 타인의 배를 보지 않도록」 그린다.



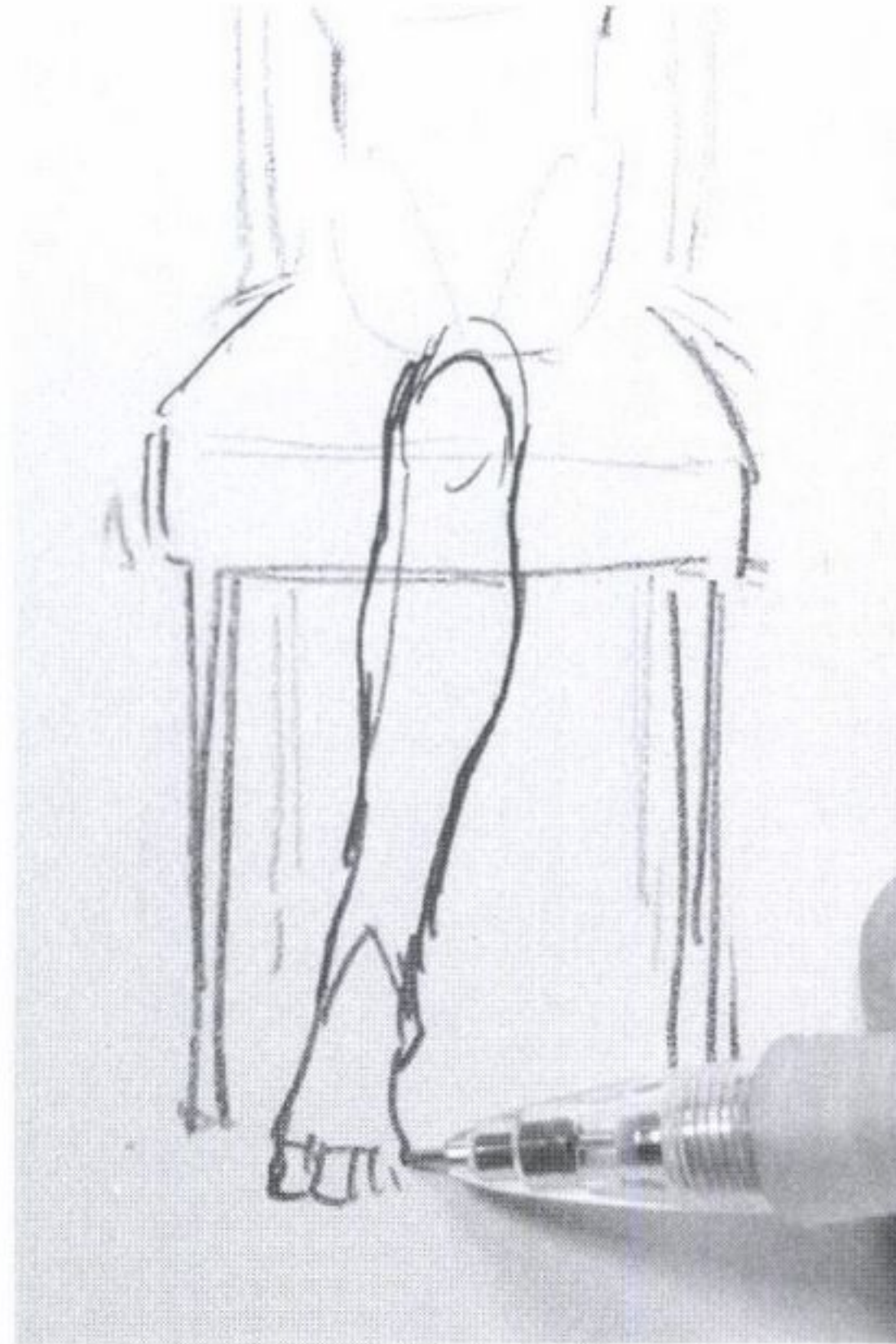
A타입...깊게 앉아서 「다리를 꼬는 포즈」

1 의자에 맞춰서 우선은 무릎을 먼저 그린다.

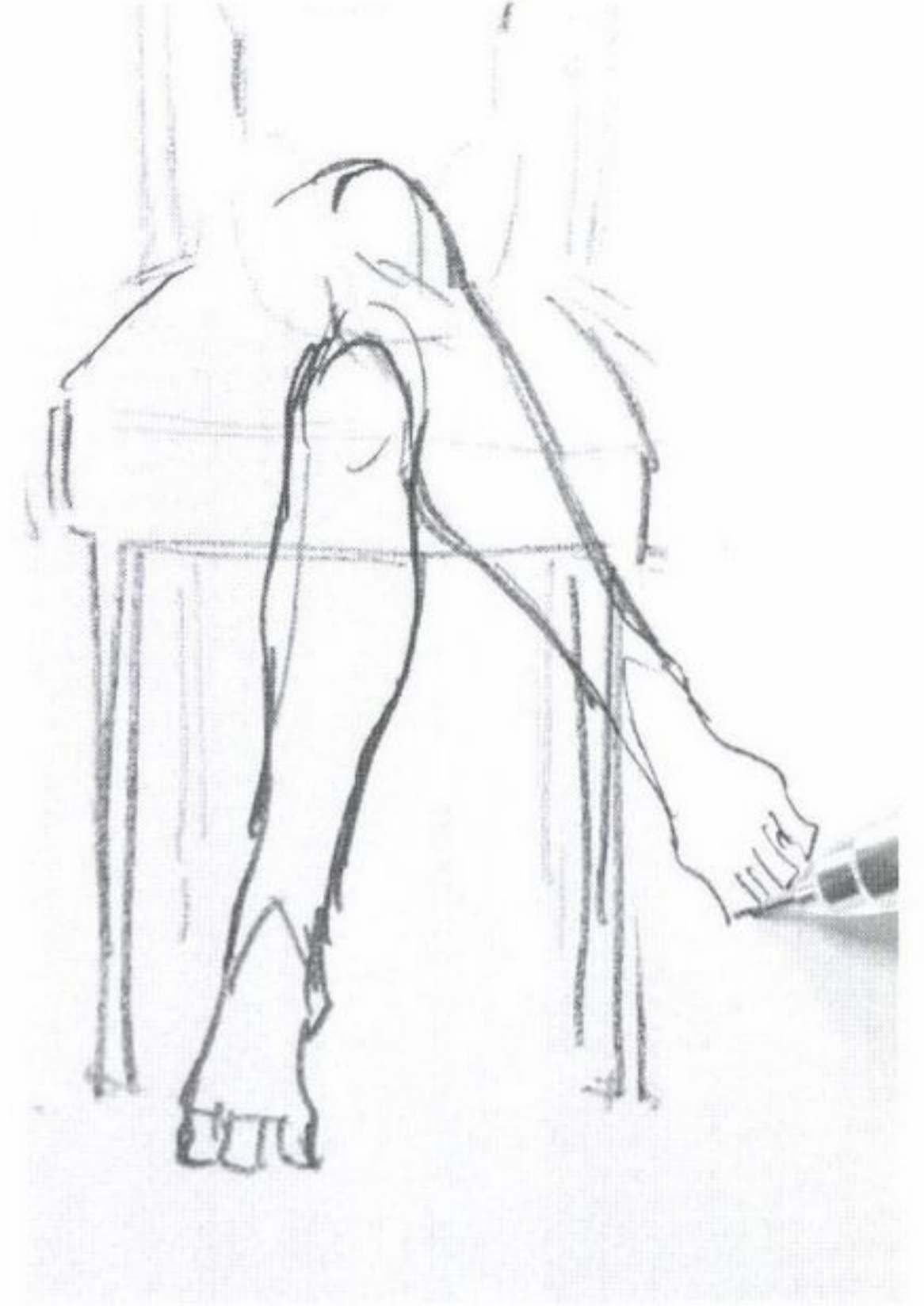


Point

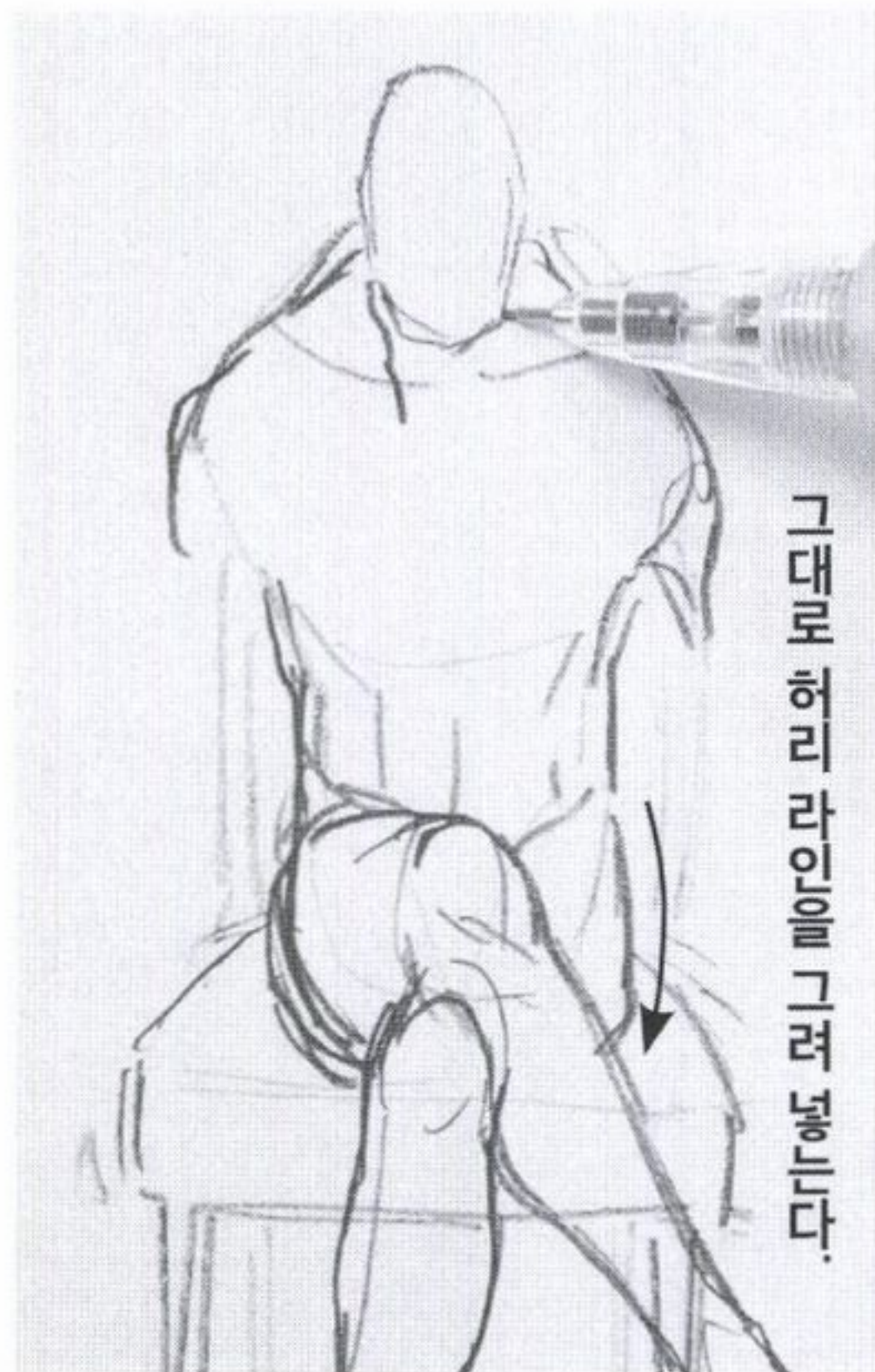
왼쪽 무릎의 위치나 방향을 잡다.



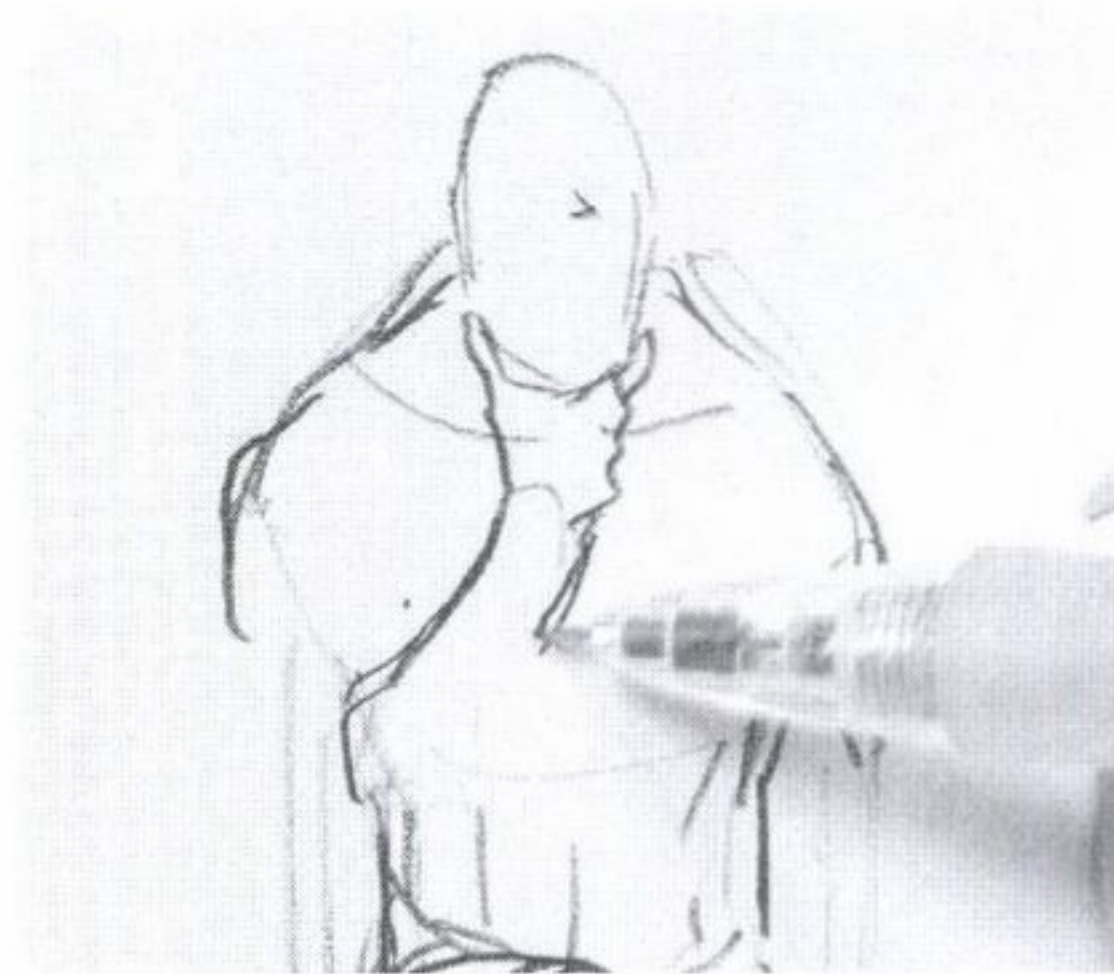
2 무릎 아래까지 이어준다. 다리를 약간 대각선으로 그려주면 깔끔하다.



3 오른쪽 다리를 끈다. 이쪽도 무릎부터...



4 허리 형태를 잡았으면 턱에 대고 있는 손을 그리기 시작한다.



5 손과 전완의 위치가 먼저.

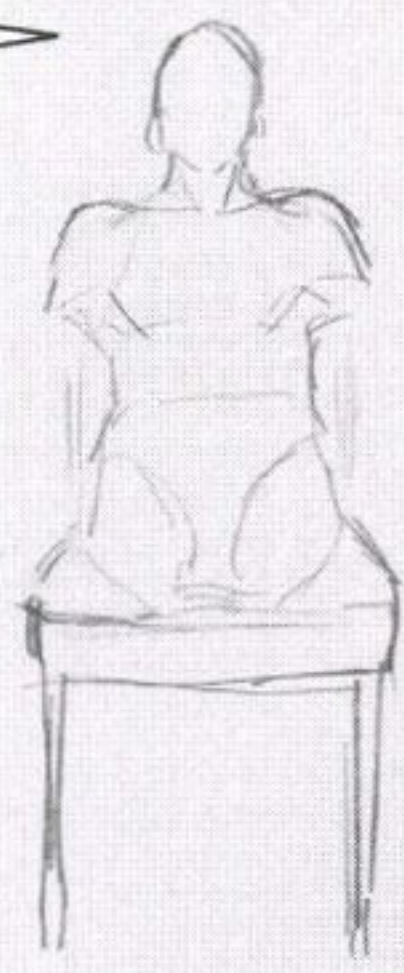


6 다리를 무릎부터 그렸을 때와 마찬가지로 팔도 팔꿈치부터 손끝까지의 장소를 정해서 그린다.

A-2를 완성 했다!



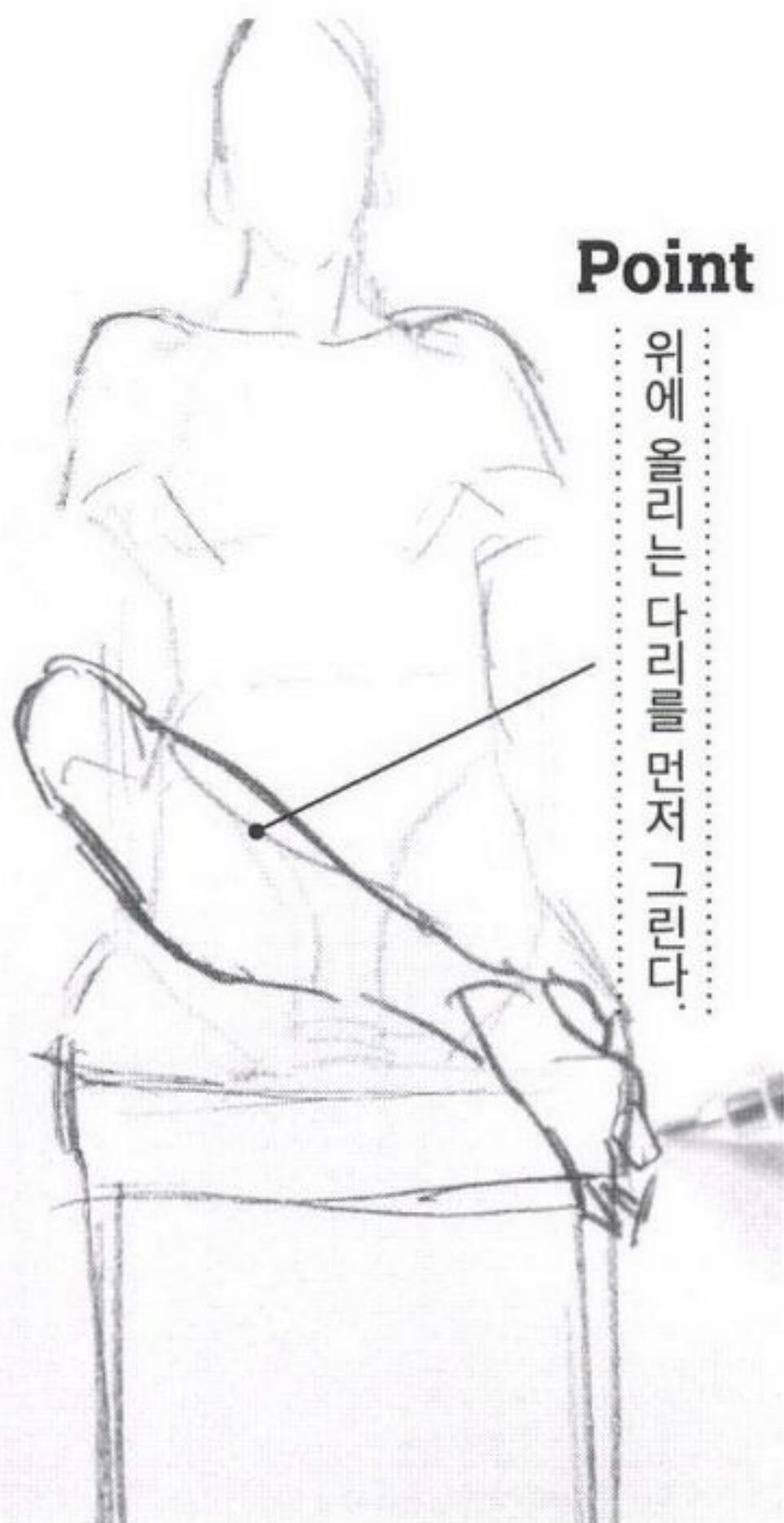
7 완성. 앞으로 기울인 자세에 팔을 앞으로 나오게 했다. 생각에 잠긴 듯한 포즈.



B타입...알게 앉아서 「다리를 꼬는 포즈」

1

위에 있는 오른쪽 다리는 밸런스를 잡기 힘든 부위이므로 위치를 먼저 정하고 거기에 맞춰서 나머지를 그려나간다.



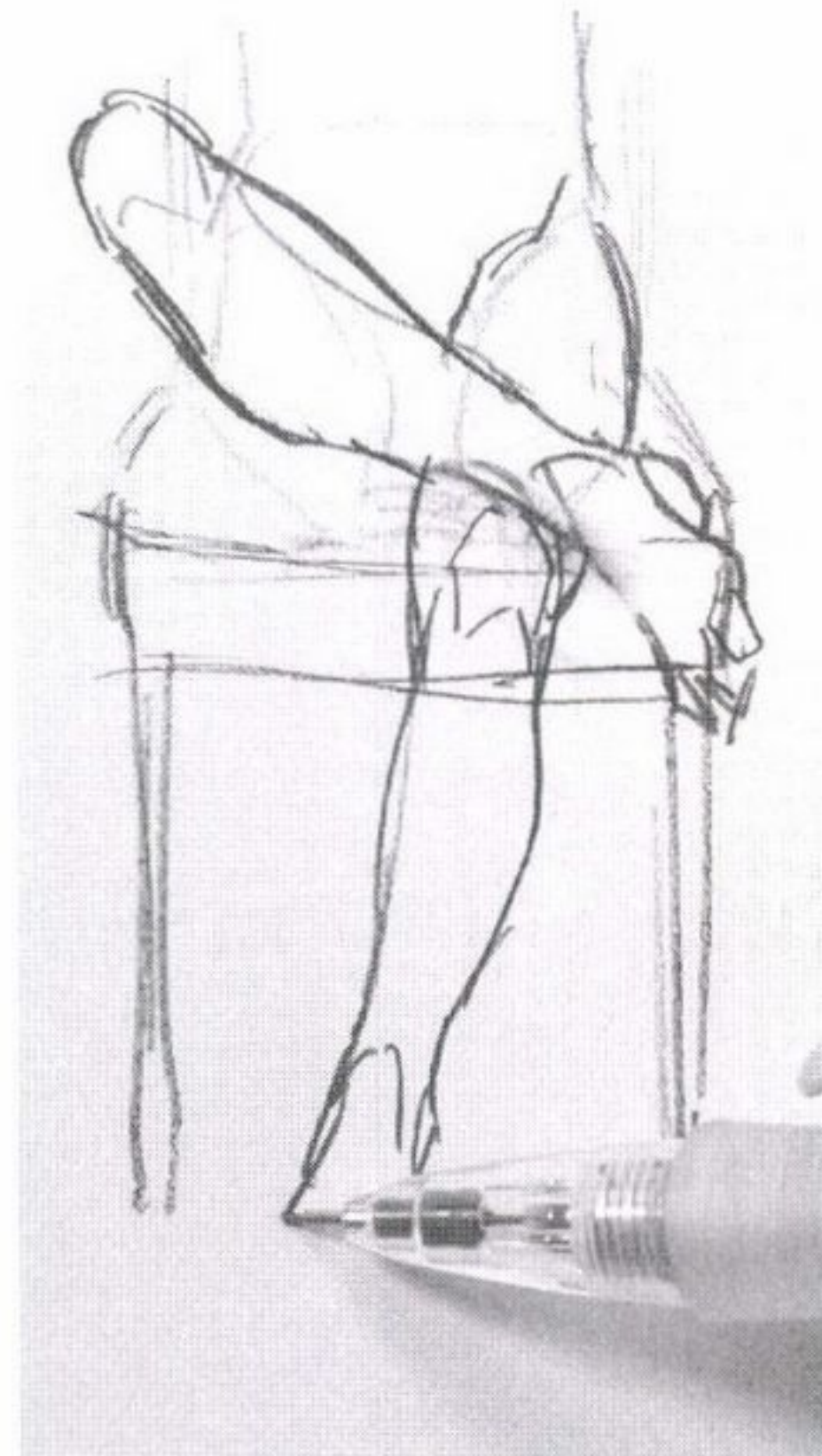
Point

위에 올리는 다리를 먼저 그린다.



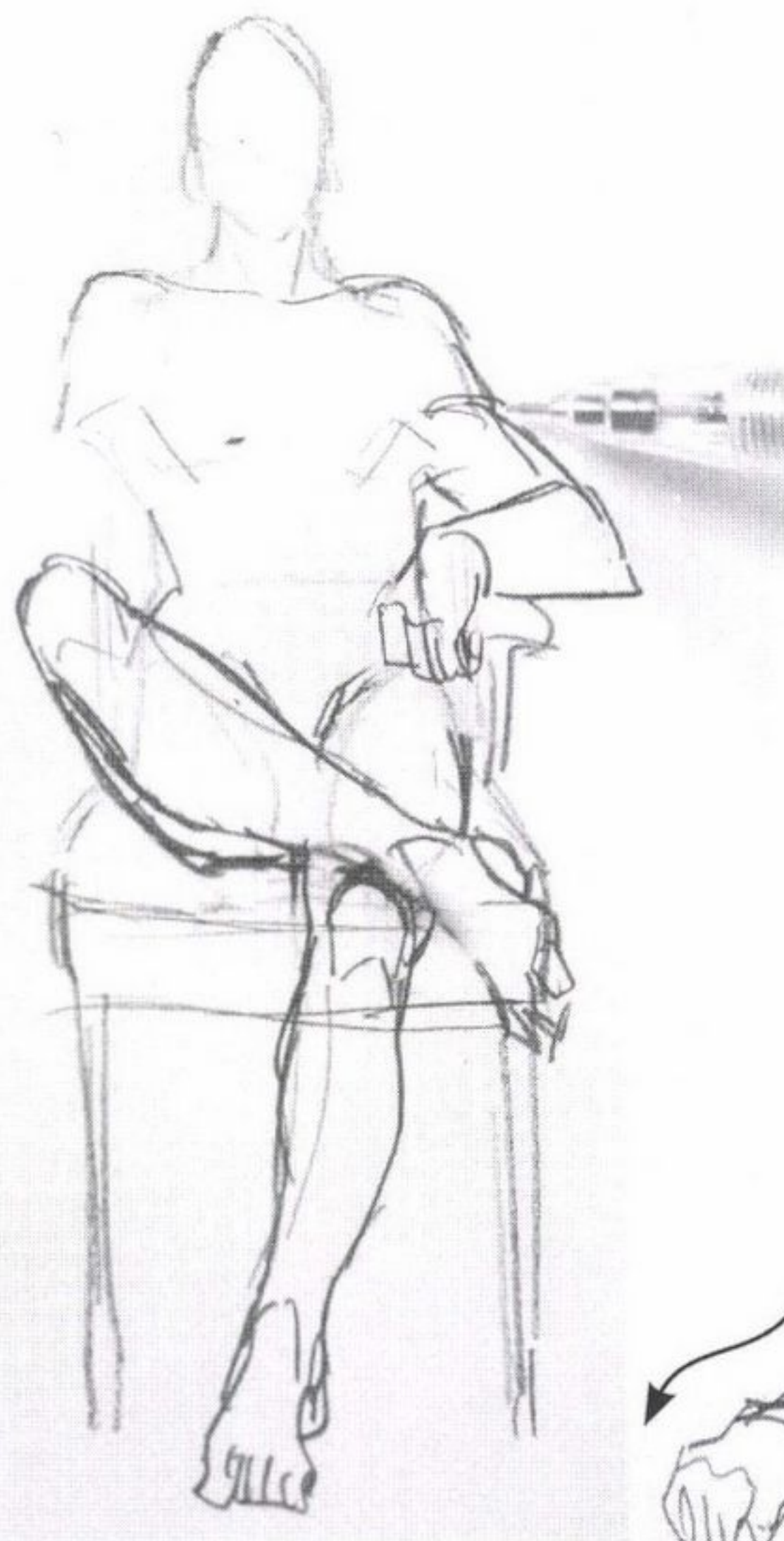
발목 아래에 왼쪽 무릎이 오도록 그린다.

2 이 접촉면의 묘사가 어설프면 다리를 제대로 올리는 걸로 보이지 않고 붕 떠오르는 느낌의 자세가 되어버린다. 오른쪽 다리의 무게를 고려하여 왼쪽 다리의 무릎에 걸치듯이 다리를 올린다.

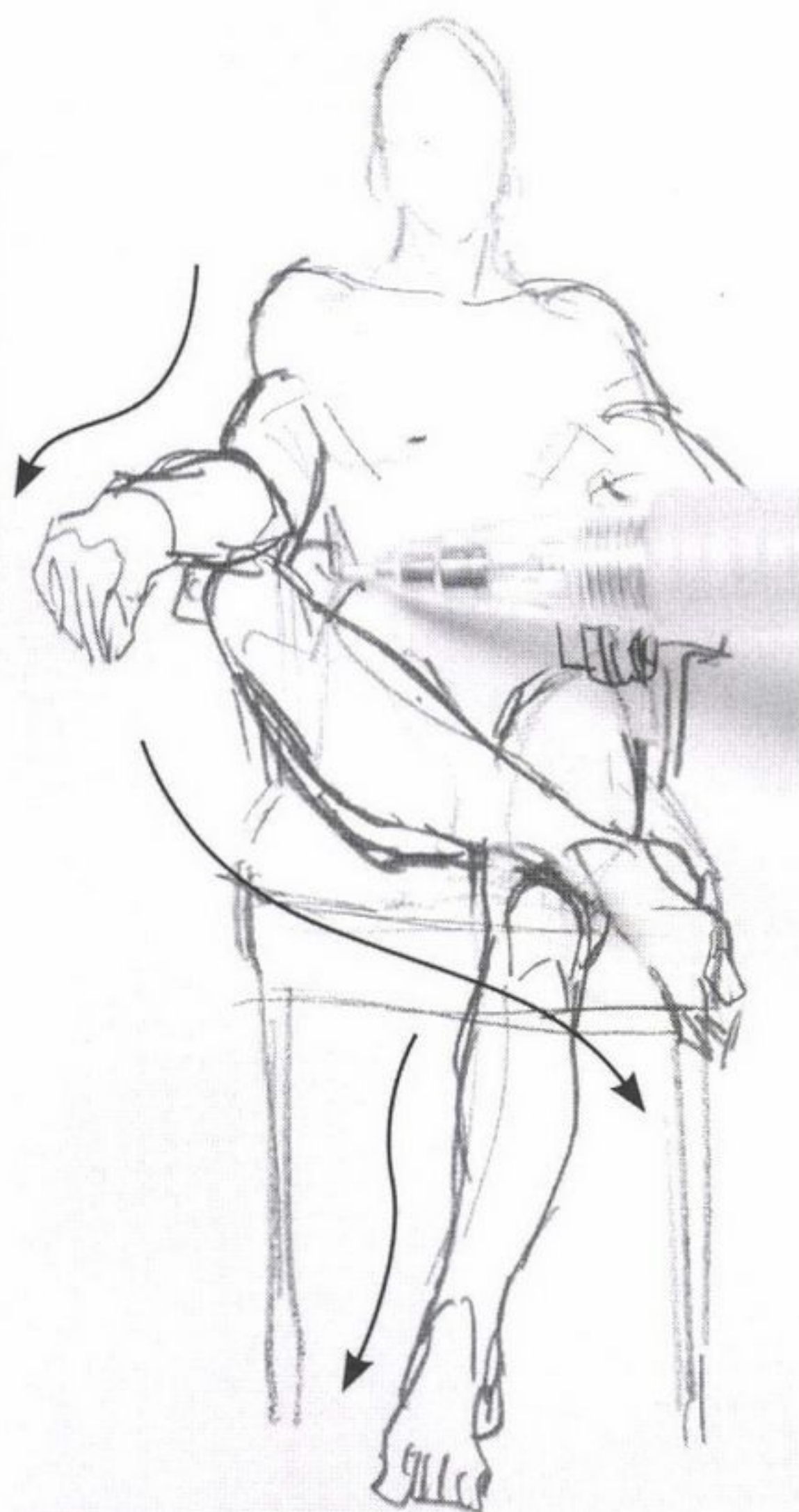


3 왼쪽 다리는 눈앞으로 살짝 뻗게 치듯이 앉아 있는 것처럼 보인다.

B-2를 완성 했다!



4 다리에 맞춰서 양팔도 좌우가 다른 움직임을 보인다.



5 손발의 방향을 흩어지게 하여 밸런스를 잡도록 한다.

6 완성. 의자의 팔걸이에 팔을 올려놓아 느긋한 인상의 포즈. 허리를 걸치는 방식과 다리 꼬는 방식을 조합하여 다양한 베리에이션을 만들 수 있다.

앉는 방법으로 구분하여 그리는 캐릭터상과 장면

「서 있는 포즈에 움직임과 표정을 넣어보자」(52p)에서 포즈와 표정을 조합하여 감정 표현을 할 수 있는 작품 사례를 소개 했습니다. 앉아 있는 포즈와 표정에서도 캐릭터의 심리를 그려내는 것이 가능합니다. 특히 감정을 쉽게 표현할 수 있도록 눈앞에 누군가가 있음을 상정한 「상대와 마주하는 앉은 포즈」를 그려 보았습니다.

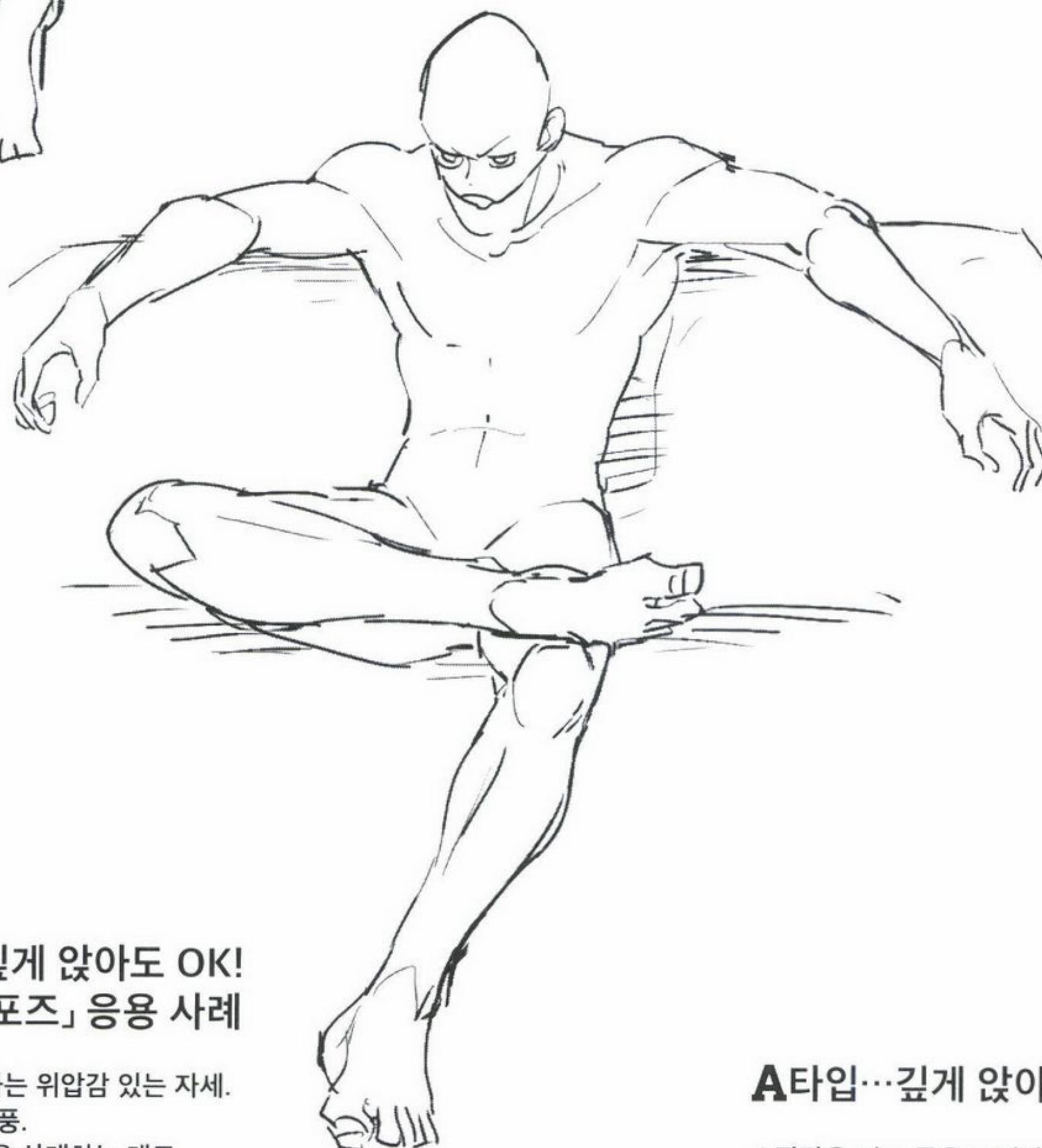
B타입...얕게 앉아서 「다리를 꼬는 포즈」 응용 사례

- ☆한손을 짚고 편하게 있다.
- ☆신체를 기울여서 편하게 있다.
- ☆사람 말을 그다지 진지하게 들으려 하지 않는다.
- ☆무언가를 생각하면서...등.
- ☆오랫동안 알고 지낸 상대를 대하는 듯한 모습.



B타입...얕게 앉아서 「다리를 벌리는 포즈」 응용 사례

- ☆허리를 얕게 걸치고 손을 뒤로 짚어서 칠칠맞게 보인다.
- ☆불성실한 인물이라던가, 진지하게 얘기를 들어줄 생각이 없음을 일부러 보여주는 듯한 자세.
- ☆또는 지쳐 있는 상태 등.



AB타입...얕게 앉아도 깊게 앉아도 OK! 「다리를 꼬는 포즈」 응용 사례

- ☆팔을 펼쳐서 자신을 크게 보이게 하는 위압감 있는 자세.
- ☆리더격 인물과 성격이 나쁜 캐릭터풍.
- ☆자신보다 아래라고 생각하는 사람을 상대하는 태도.
- ☆또는 상대방에게 알보이지 않으려고 힘을 과시하는 듯한 상태.
- ☆등받이를 이용하는 자세 등은 캐릭터의 체력과 앉아 있는 공간을 넓이에 의해서도 얕은가 깊은가가 변화한다.

A타입...깊게 앉아서 「다리를 꼬는 포즈」 응용 사례

- ☆팔장을 끼고 몸을 고정하고 있다. 신경이 날카로운 상태.
- ☆위협, 경계등 상대방에게 그다지 호의를 느끼지 않는다.
- ☆긴장되서 기분이 좋지 않다 또는 기분이 나쁘다는 것을 어필.



B타입...얇게 앉아서 「다리를 벌리는 포즈」 응용 사례

- ☆신체를 내밀어서 앉아 있다.
- ☆고꾸라질 듯이 앞으로 기울인 자세로 상대의 얘기에 흥미를 가지고 있다.
- ☆얇게 걸터앉아서 침착하지 못한 인상이므로 애들 같은 성격의 캐릭터 등의 포즈로 사용한다.



A타입...깊게 앉아서 「다리를 벌리는 포즈」 응용 사례

- ☆허리를 깊게 걸치고 앞으로 기울이는 자세. 상대의 얘기를 차분하게 들으려는 자세.
- ☆또는 상대를 설득하려 할 때 등, 확실하게 상대를 마주하는 상태.
- ☆묵직하고 침착한 인물에게 어울리는 포즈.



B타입...얇게 앉아서 「다리를 벌리는 포즈」 응용 사례

- ☆의자와의 마찰로 아슬아슬하게 엉덩이가 걸쳐 있는 상태.
- ☆등이 굽혀져서 칠칠맞은 모습. 지하철에서 자고 있는 사람, 집의 소파에서 TV를 보다가 깜빡 잠든...등등 처음부터 이 자세가 아니라 주르르 미끄러져서 이런 자세가 되어버린 패턴.

★A「깊게 앉다」와 B「얇게 앉다」의 작품 사례는 극단적인 사례를 선택하여 그린 것이며, 그 중간이나 양쪽에 대응할 수 있는 자세도 있다.

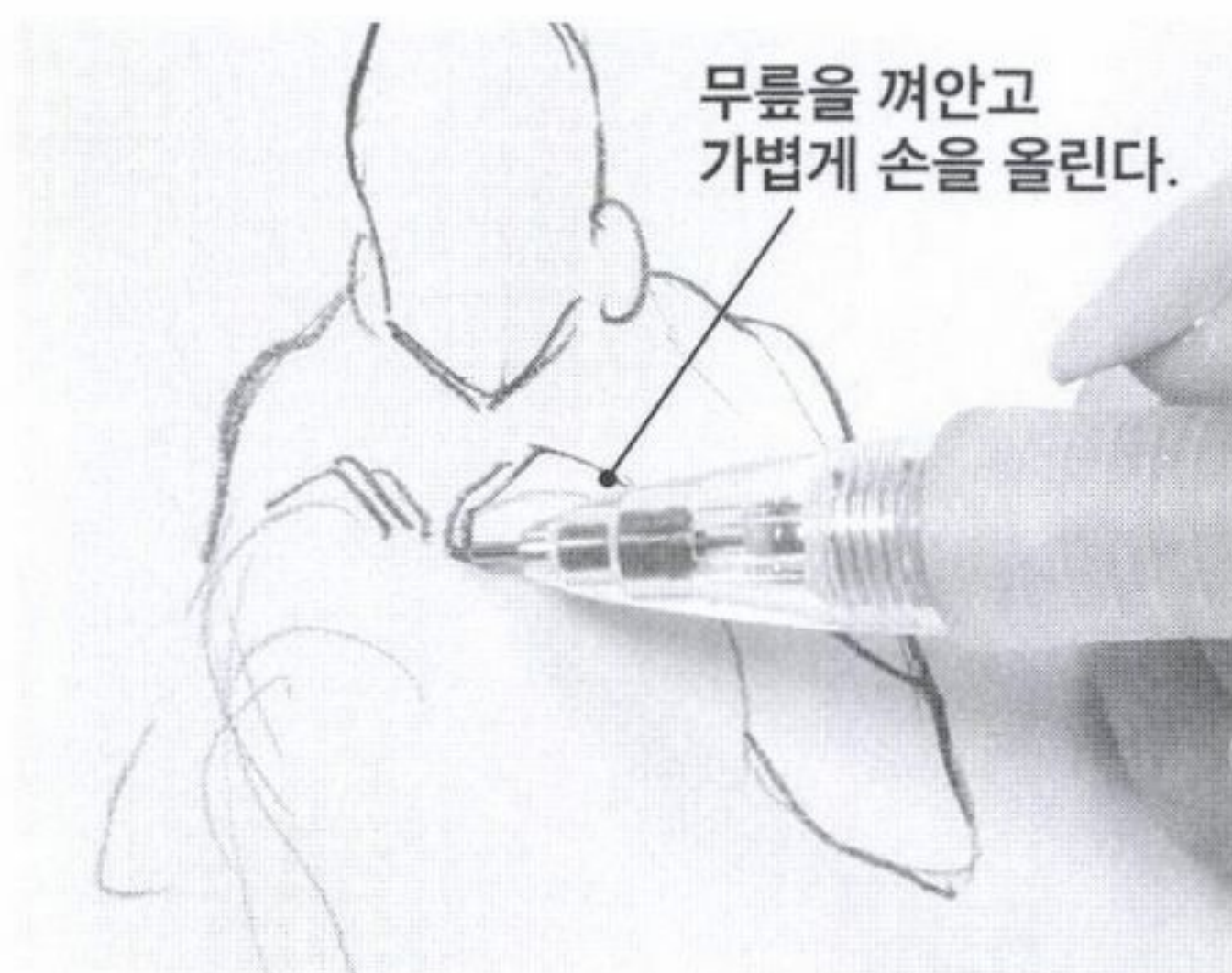
웅크리는 포즈의 앵글 변환에 도전!

1 발을 가지런히 모아서 웅크리는 포즈를 그린다

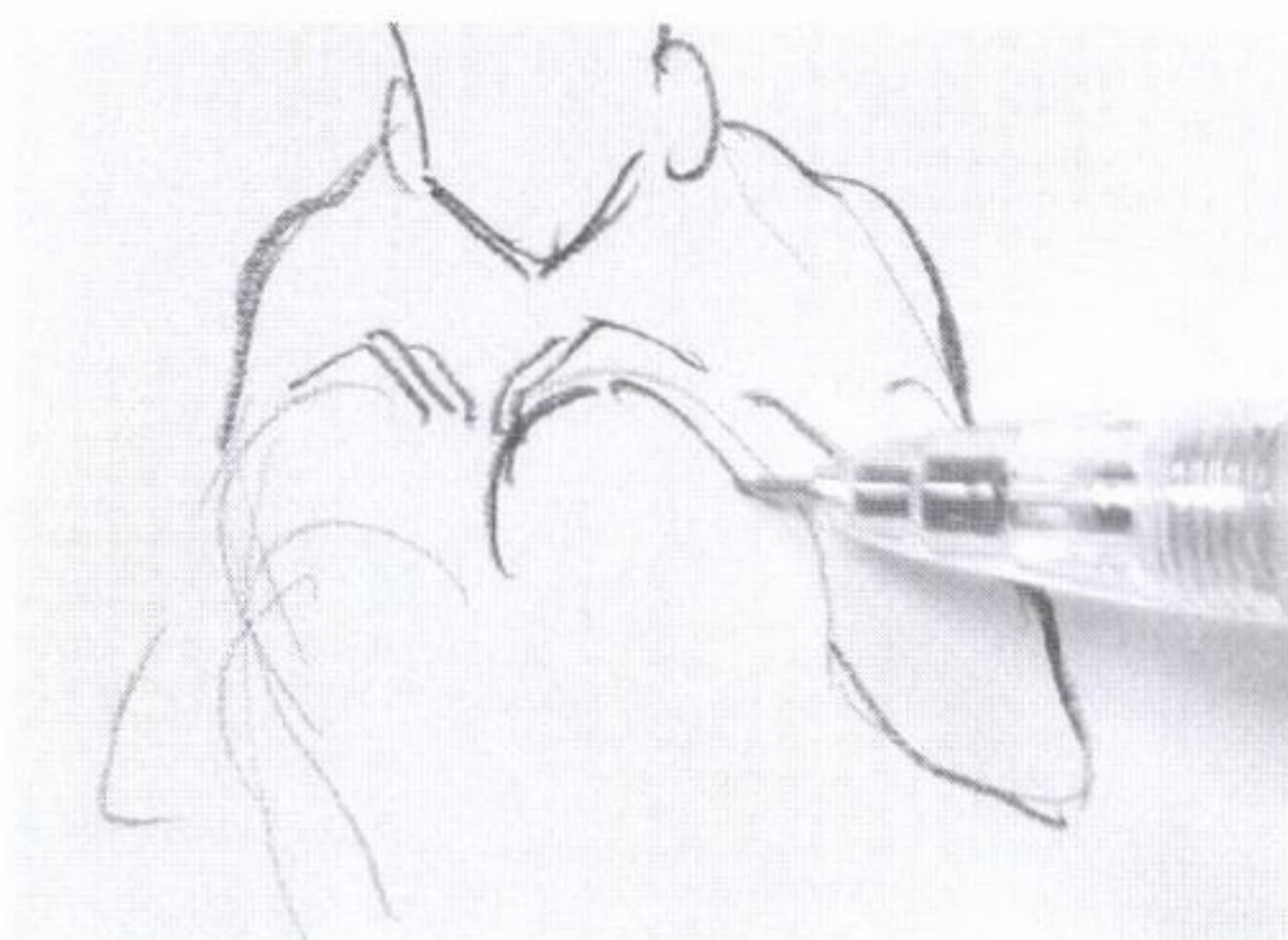
보고 있는 각도를 바꾼 포즈를 그리는 방법에 도전해 봅시다.
웅크리는 포즈를 2개 방향으로부터 파악해 나갑니다.



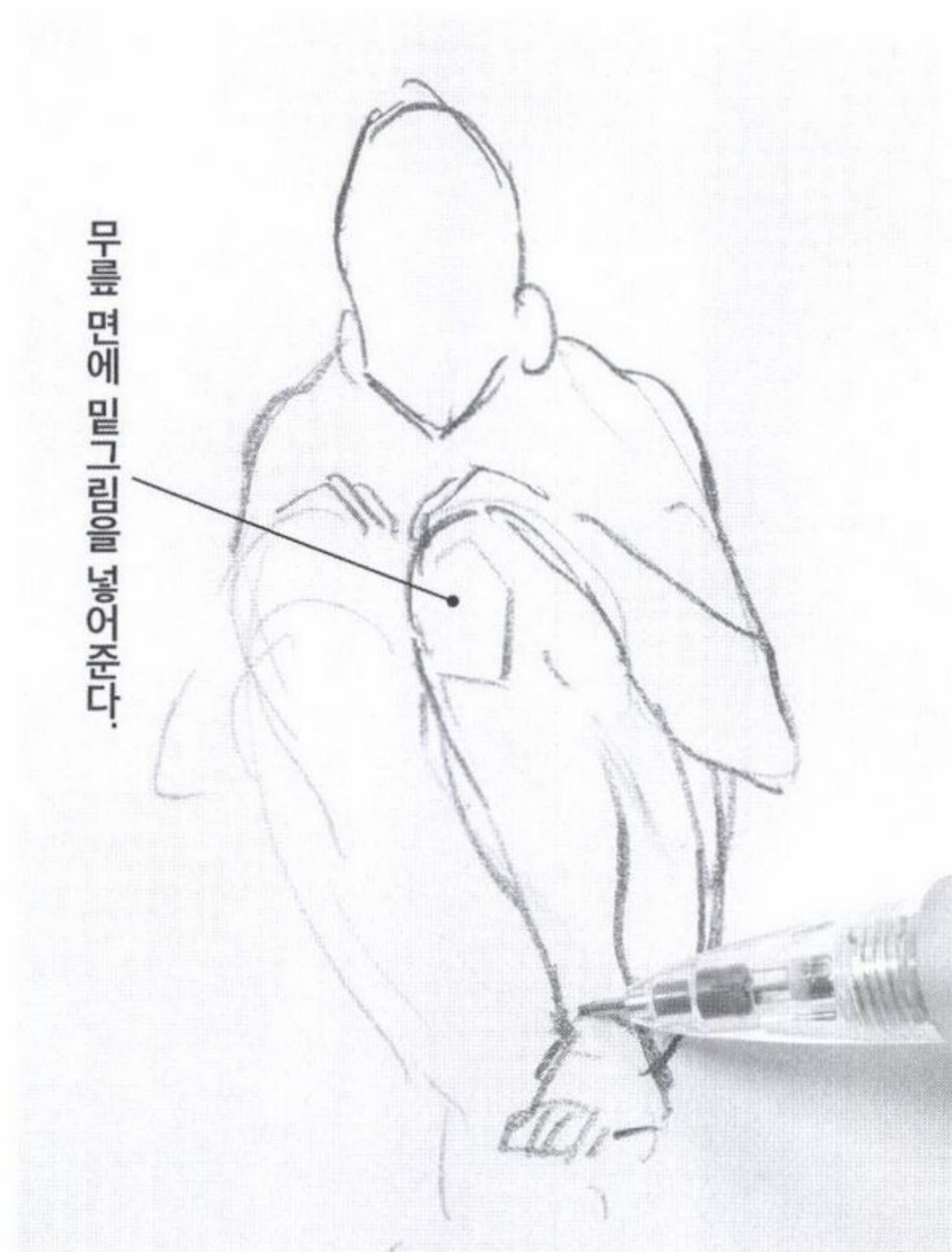
1 베이스가 되는 포즈를 그린다. 웅크리면 둥그스름해지기 때문에 부드러운 곡선으로 밑그림을 잡는다.



무릎을 꺾어놓고
가볍게 손을 올린다.



2 무릎은 구부러지는 부분을 전면에서 그리므로 둥글게 한다.



무릎면의 움직임에
주의한다.

3 장딴지가 짓눌리는 느낌이 포인트.

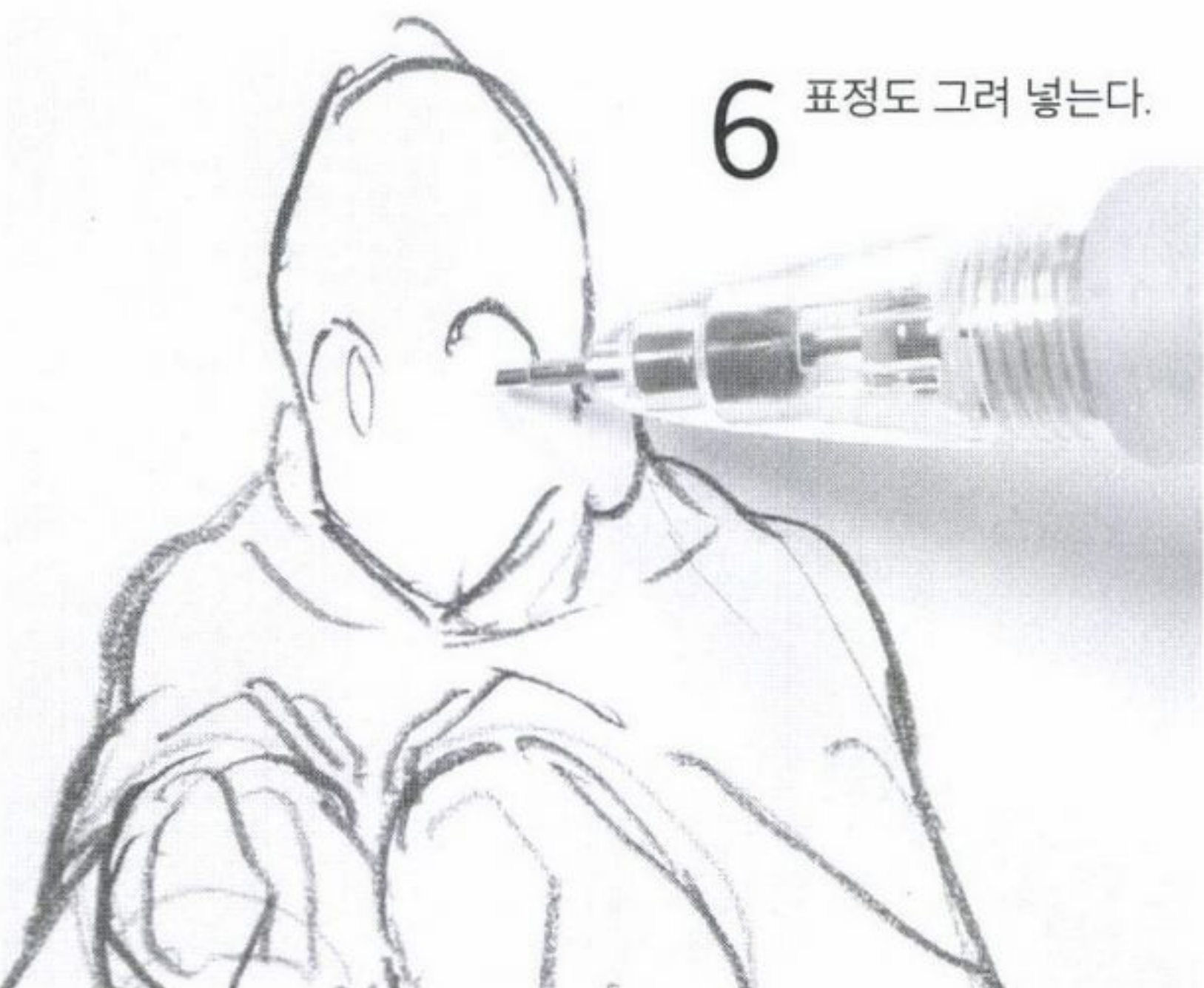


마찬가지로
다리도
짓눌려
있다.

4 정강이의 존재감을 느끼면서 그 틈새에서 살집이 불거져 나오게 그린다.



5 허벅지에서 엉덩이에 걸치는 라인을 이어준다.



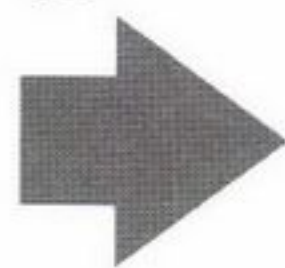
6 표정도 그려 넣는다.



7 포즈 완성. 실루엣은 둥글게. 콤팩트함 안에 두터움을 주어서 마무리한다.



[앵글 변환!]

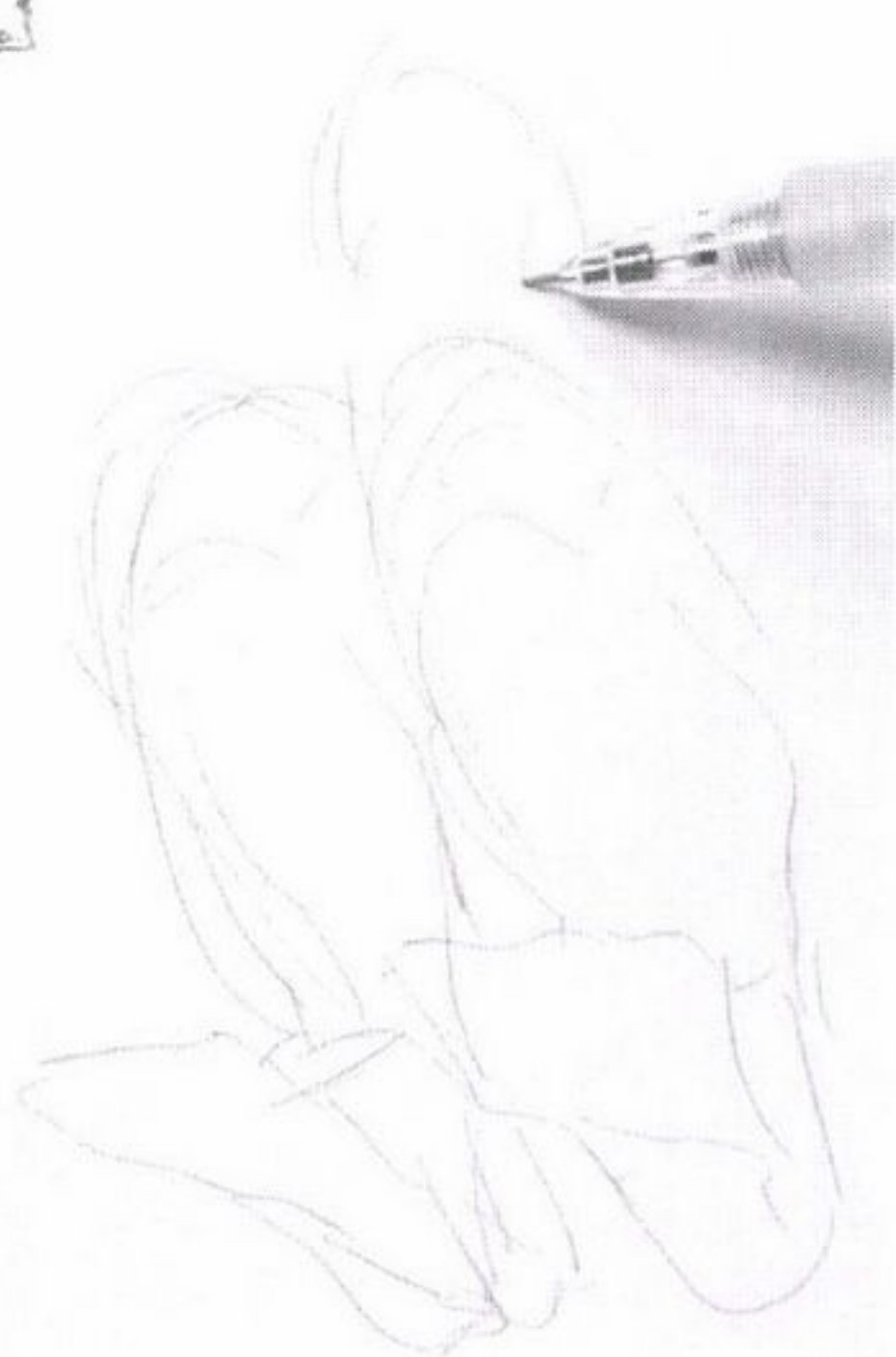


동일한 포즈를 발에서부터 로우 앵글로 그린다

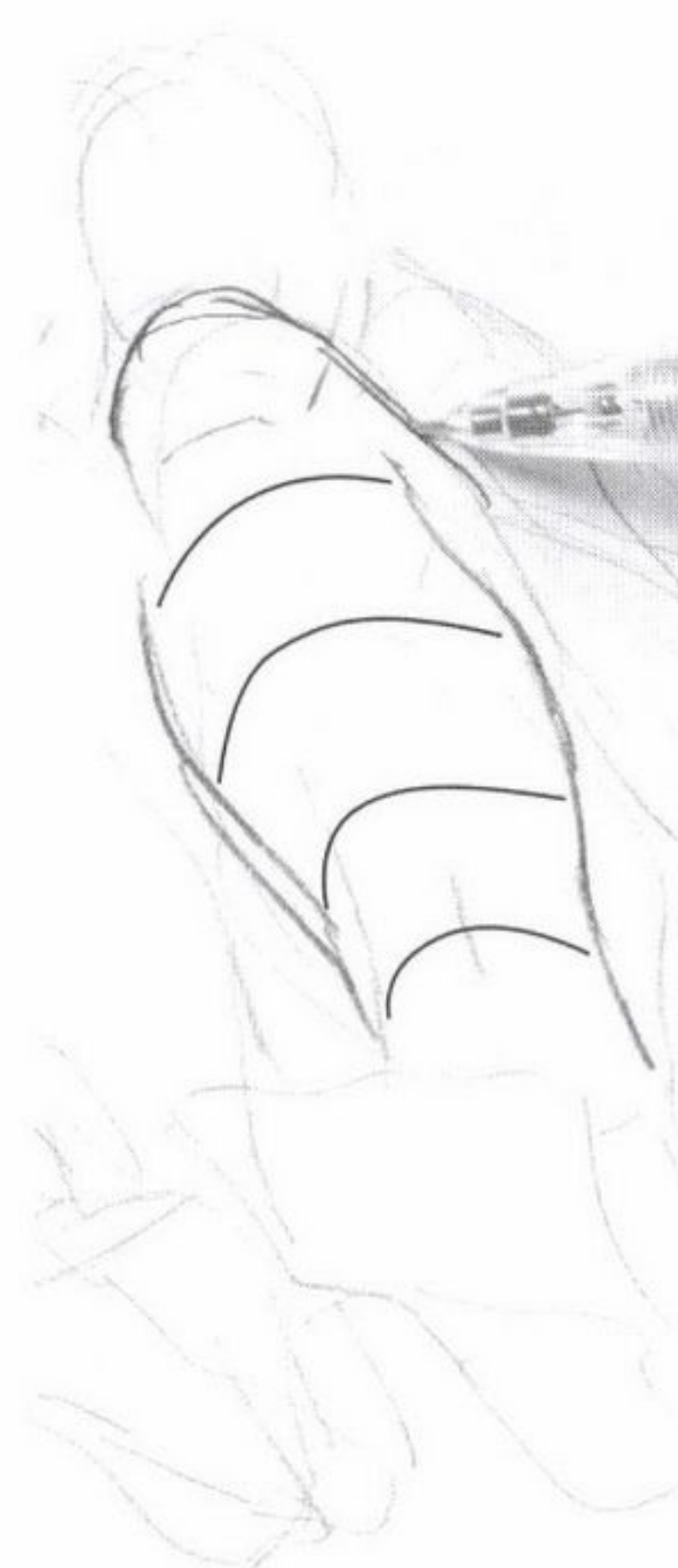
Point

정강이와 장딴지의 부풀음을 잊지 말도록.

1 발바닥 쪽에서 보는 대담한 로우 앵글에 도전!

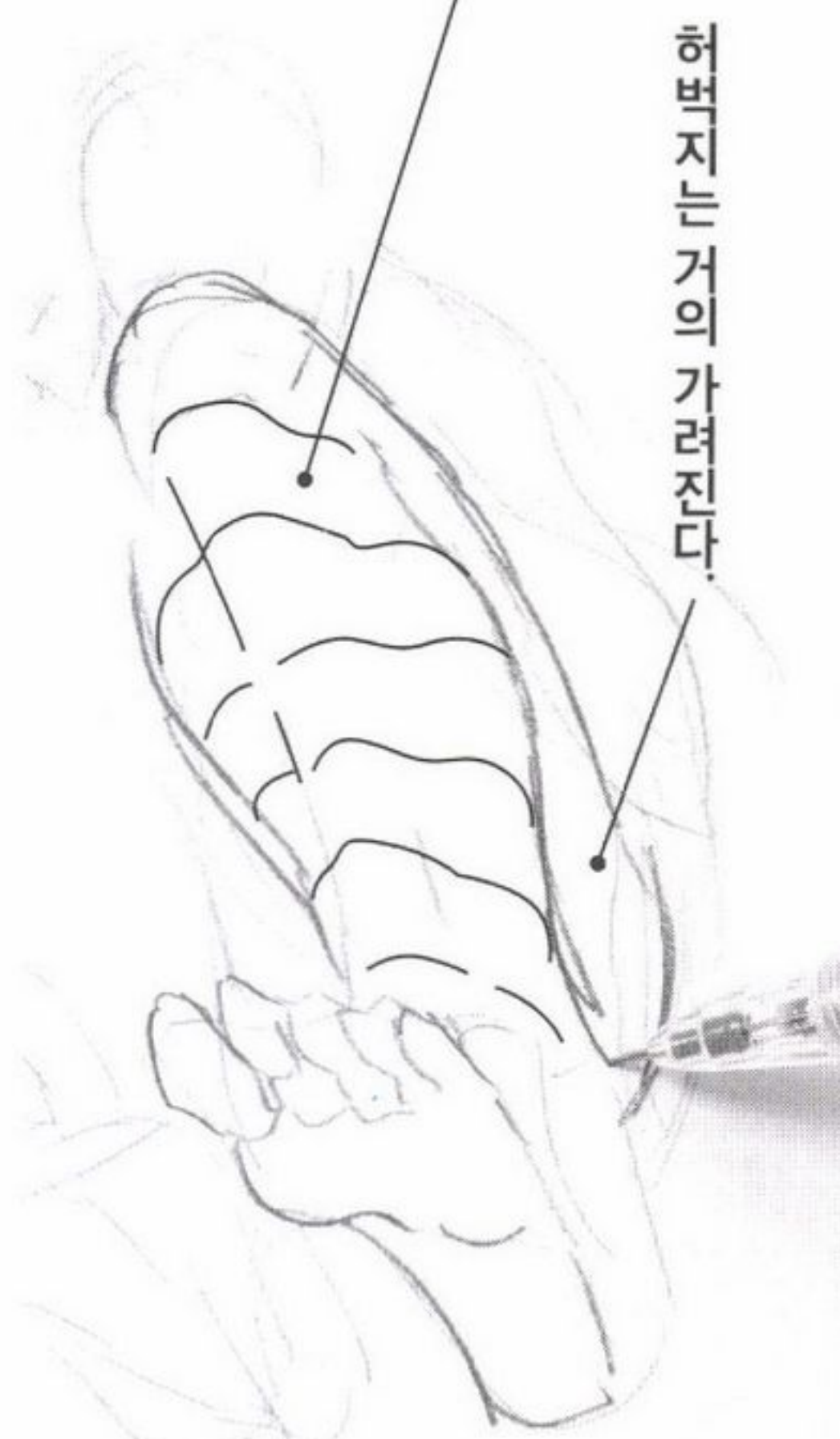


2 다리만 보이고 신체는 거의 가려지도록 밑그림 그린다.

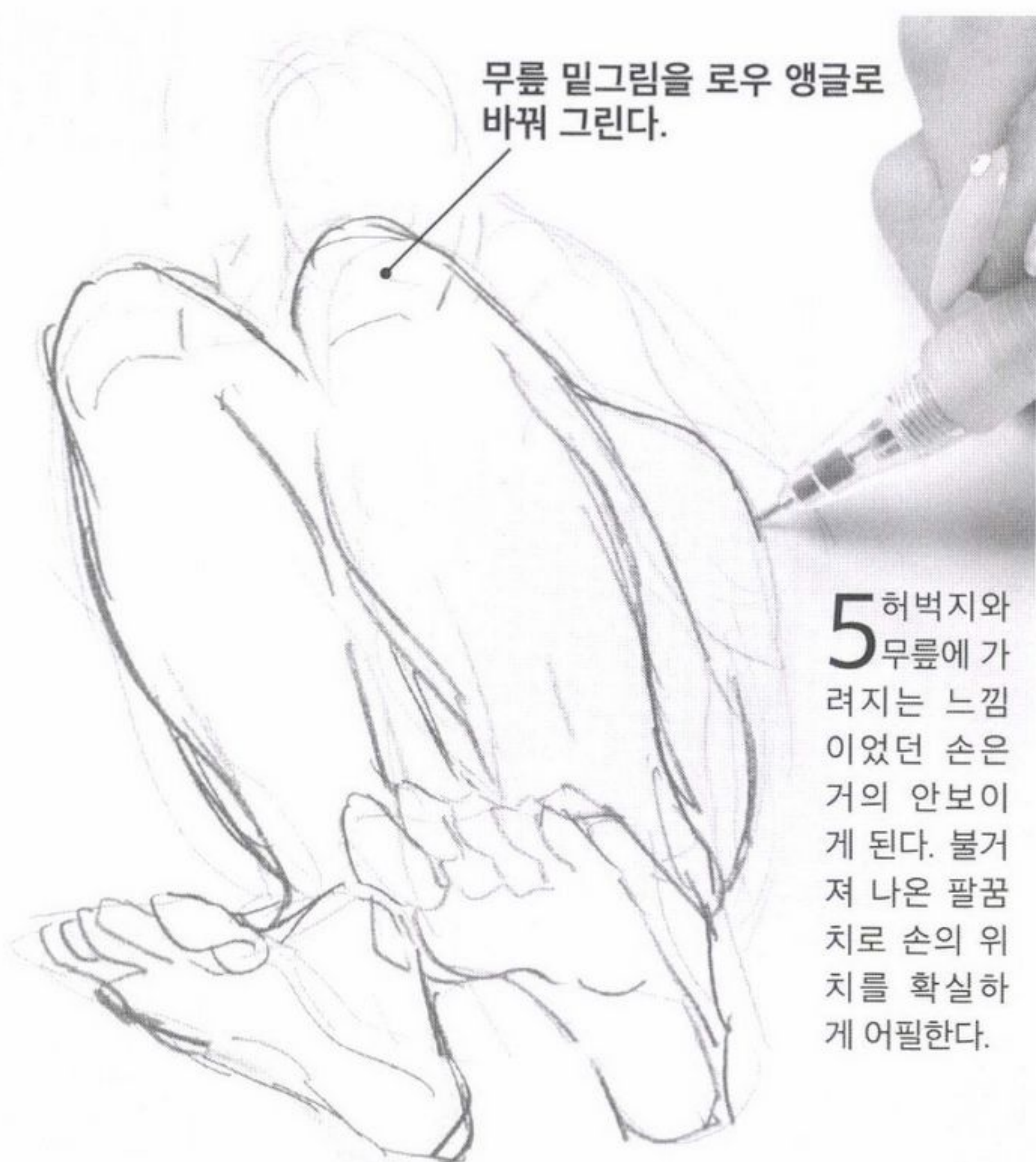


3 과감하게 다리를 크게 만든다. 신체의 실루엣은 전체적으로 둥그스름하게 하는 것을 잊지 말도록.

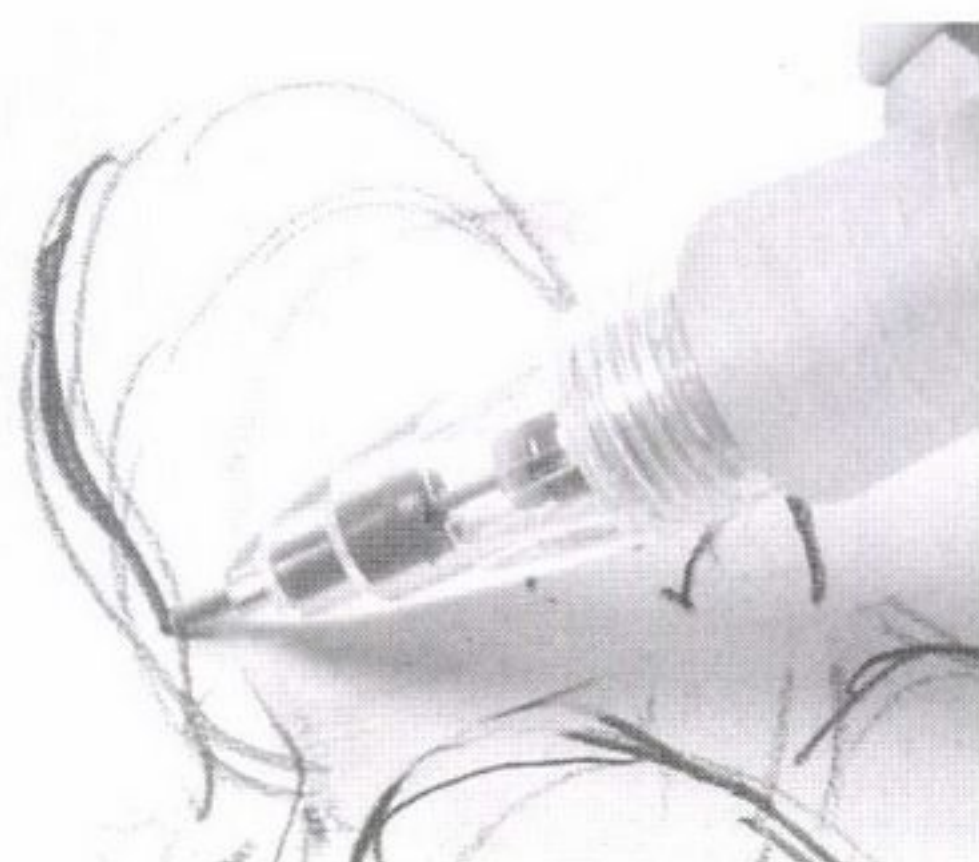
4 베이스 포즈를 신경 쓰면서 그려야 할 곳을 잊지 않도록 한다!



무릎 밑그림을 로우 앵글로 바꿔 그린다.



5 허벅지와 무릎에 가려지는 느낌이었던 손은 거의 안보이게 된다. 볼거져 나온 팔꿈치로 손의 위치를 확실하게 어필한다.



6 로우 앵글로 하면 턱 끝이 가려진다.

표정이 변하기 쉬우므로 주의!

7 베이스 포즈에 맞춰서 조율해 그린다.



8 로우 앵글 포즈 완성.

[앵글 변환!]

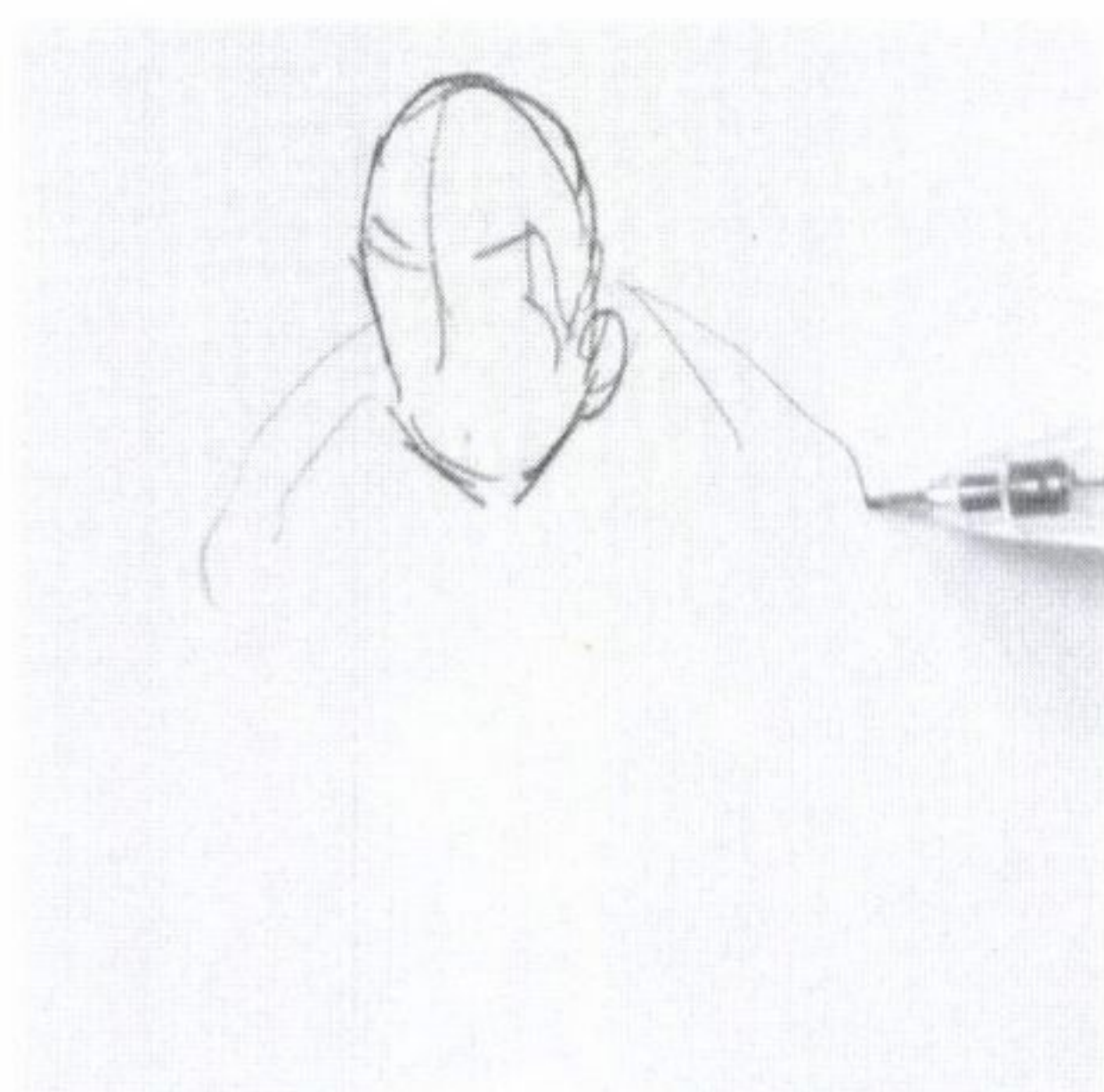
[2] 다리를 벌려서 웅크리는 포즈를 그리다

발뒤꿈치를 띄워서 웅크리는 포즈를 2개 앵글로 그려 봅니다. 웅크리면 등이 둥글게 되므로 머리도 약간 숙여지게 됩니다. 자세의 특성도 고려하면서 각도를 정해 봅니다.

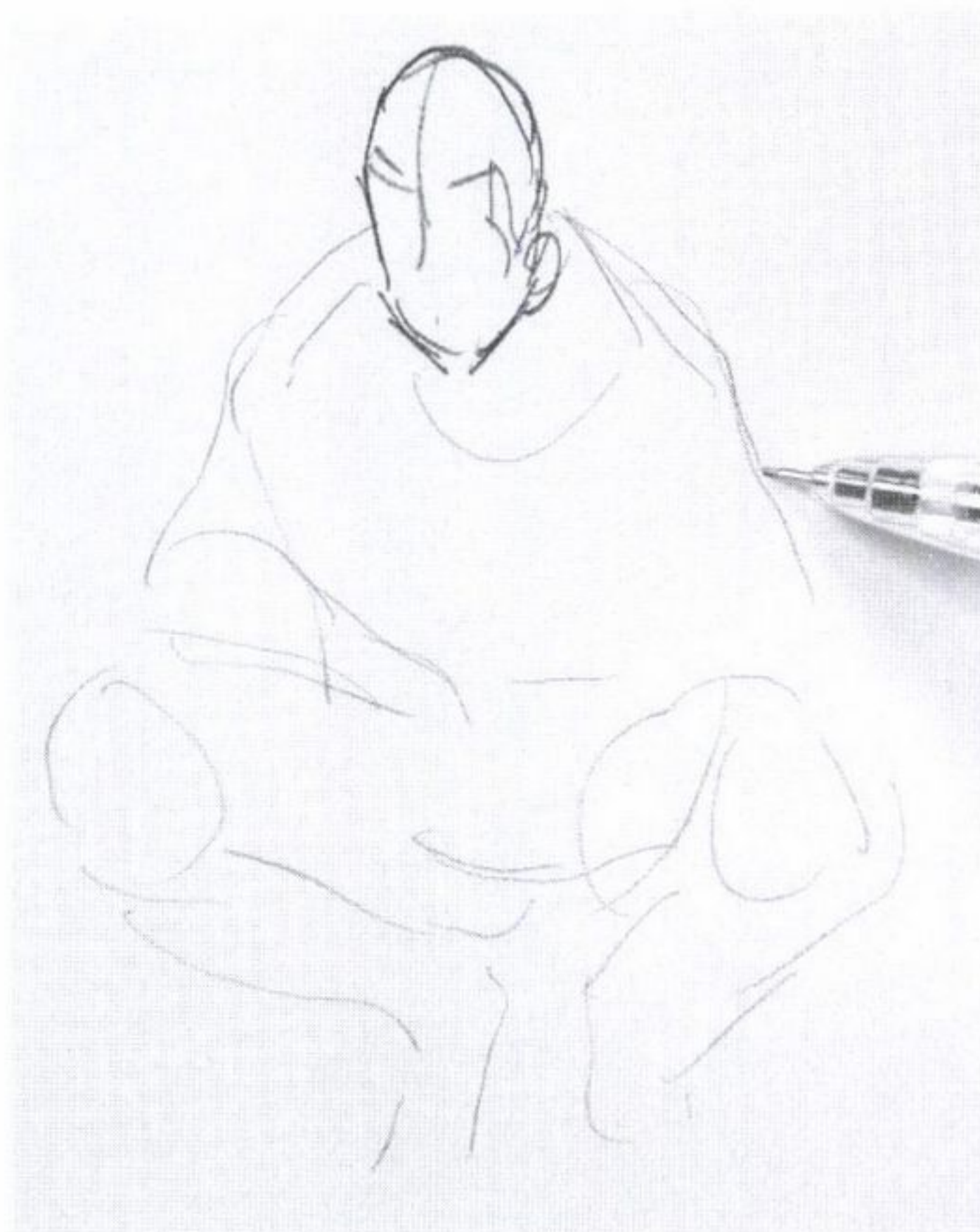
1 머리부터 시작.



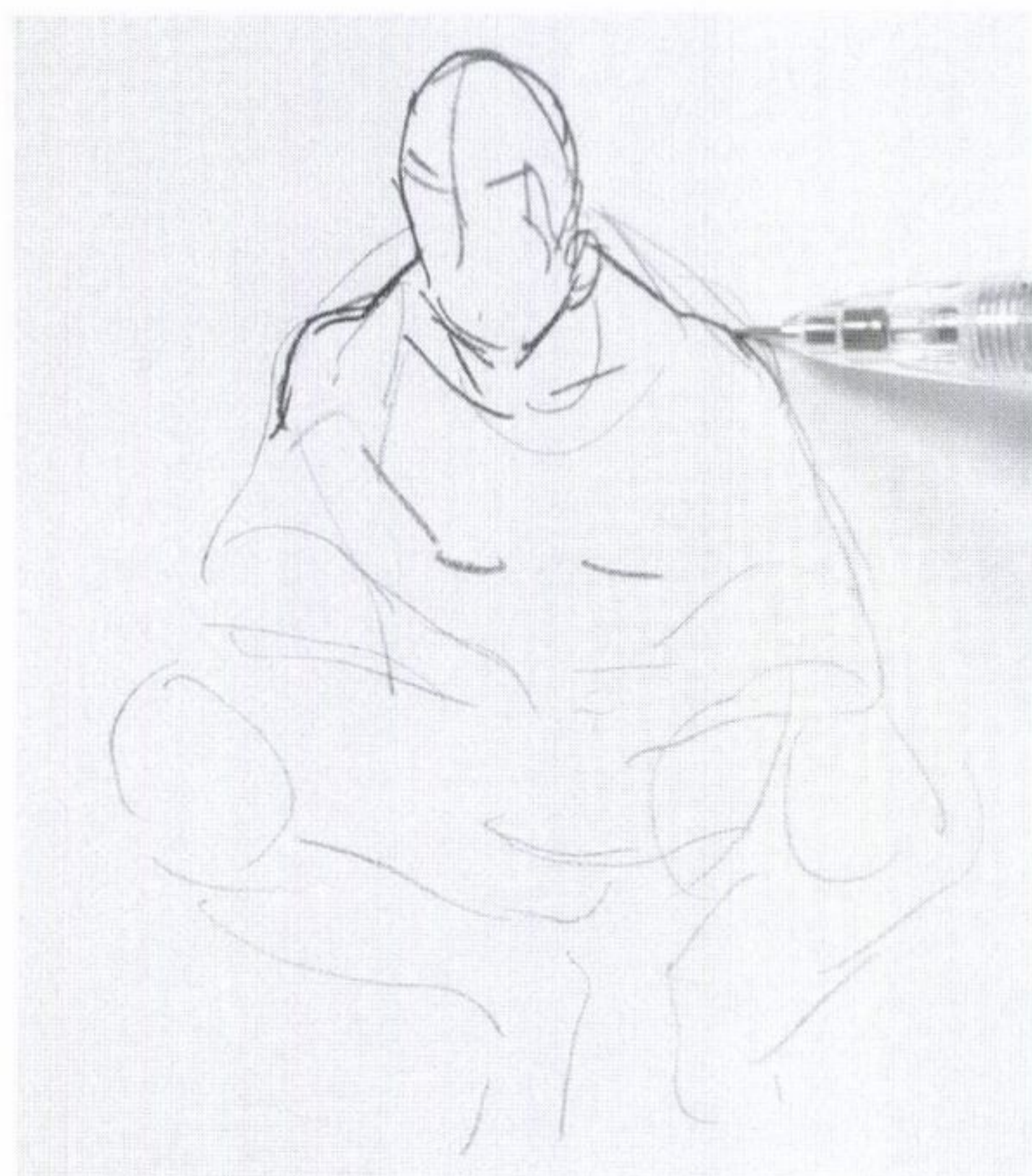
2 약간 고개를 숙이는 느낌으로 머리를 그린다.



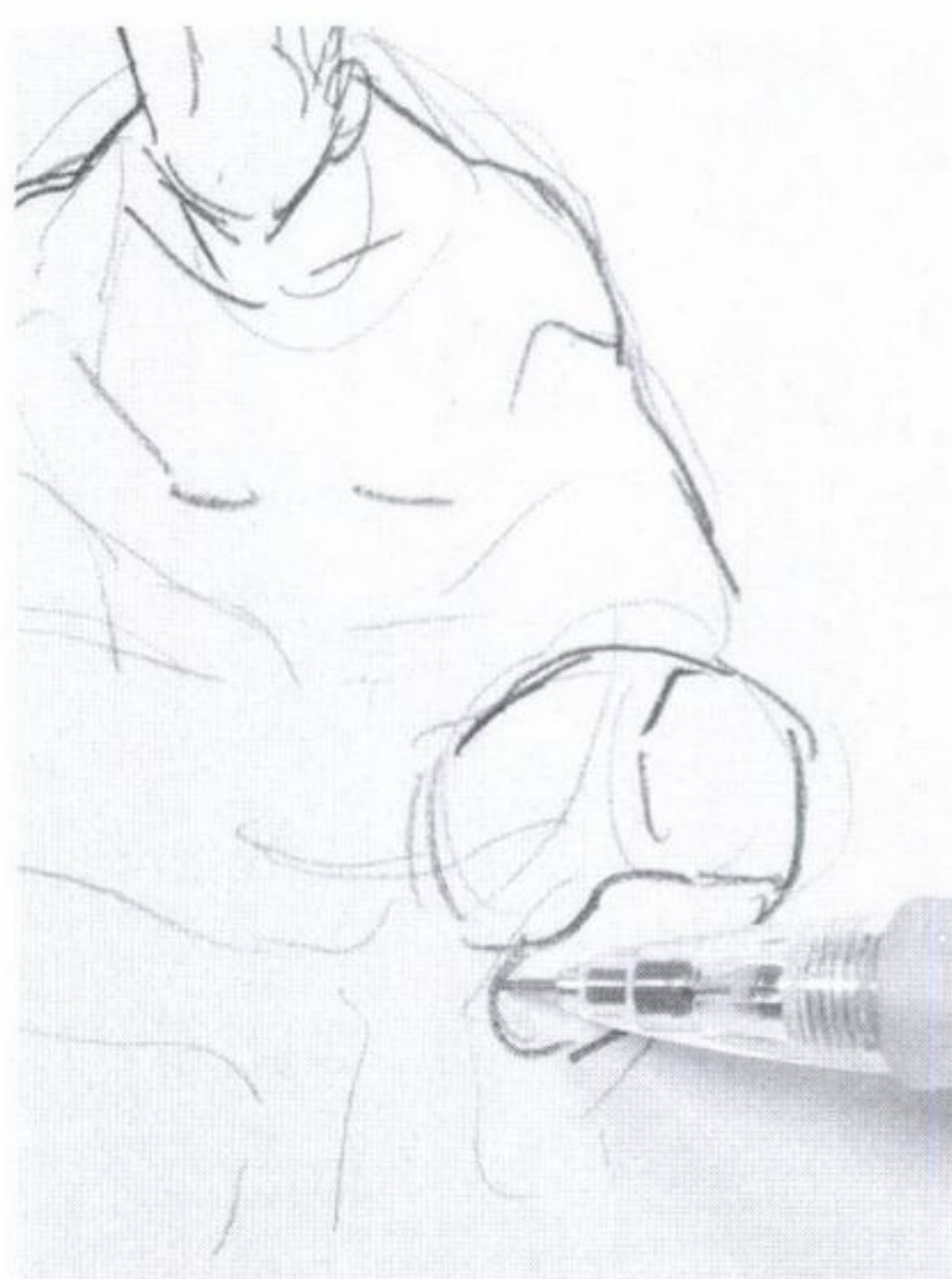
3 어깨는 둥글게 밑그림 한다. 머리 너머에 목, 목 너머에 신체가 오는 것을 염두에 둔다.



4 신체가 기울어지지 않도록 먼저 실루엣을 밑그림 해둔다.



5 힘이 살짝 들어간 자세로 묘사하기 위해서 어깨를 약간 성난 느낌으로 그린다.



6 손을 그리기 전에 벌리고 있는 왼쪽 다리를 그린다. 여기에 손을 올린다.



7 무릎을 벌리는 방향과 발등의 방향을 통일 시킨다.



8 왼쪽 다리에 맞춰서 오른팔의 위치를 정한다.



9 왼쪽 다리가 완성 되었으므로 허벅지 위에 올려놓도록 왼팔을 그린다.



오른발을 추가.

10 좌우 다리에는 체중이 균등하게 실려 있으므로 따로 움직이는 인상이 되지 않도록 비교해 가면서 묘사한다.

11

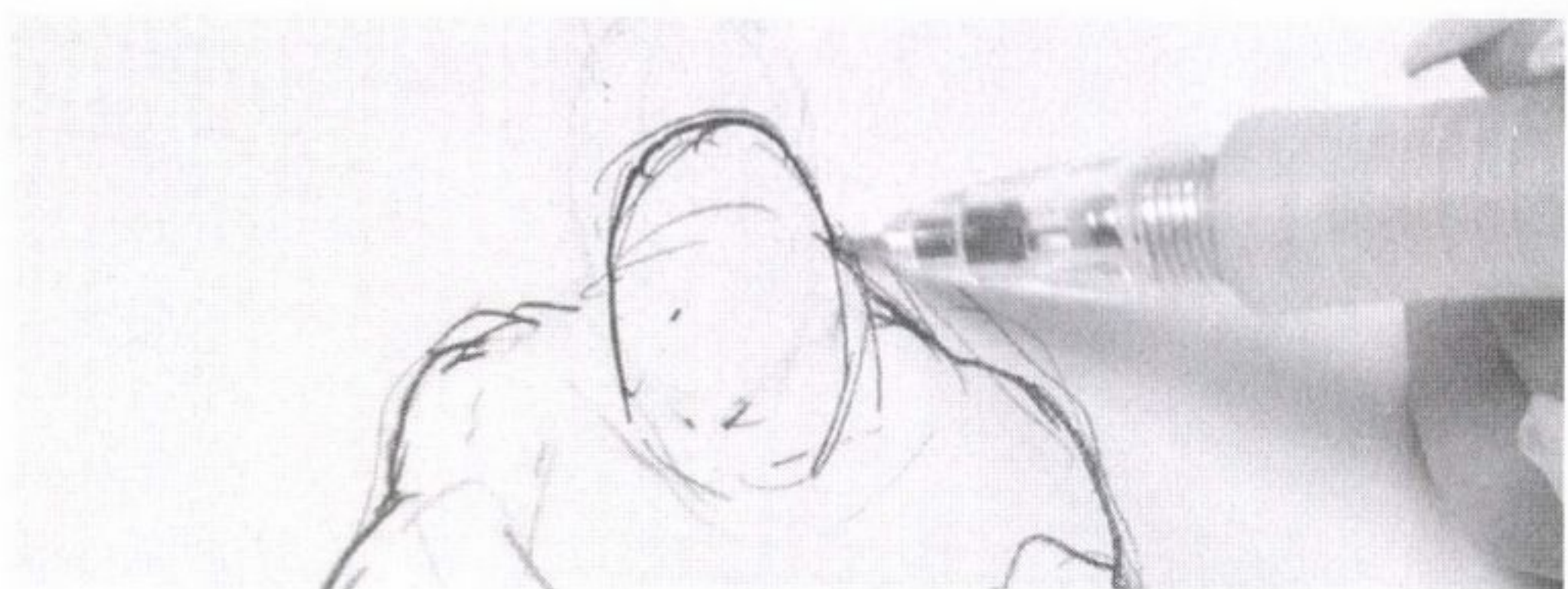
체중이 한쪽으로 살짝 쏠려 있기에 왼쪽의 방향을 수정했다.



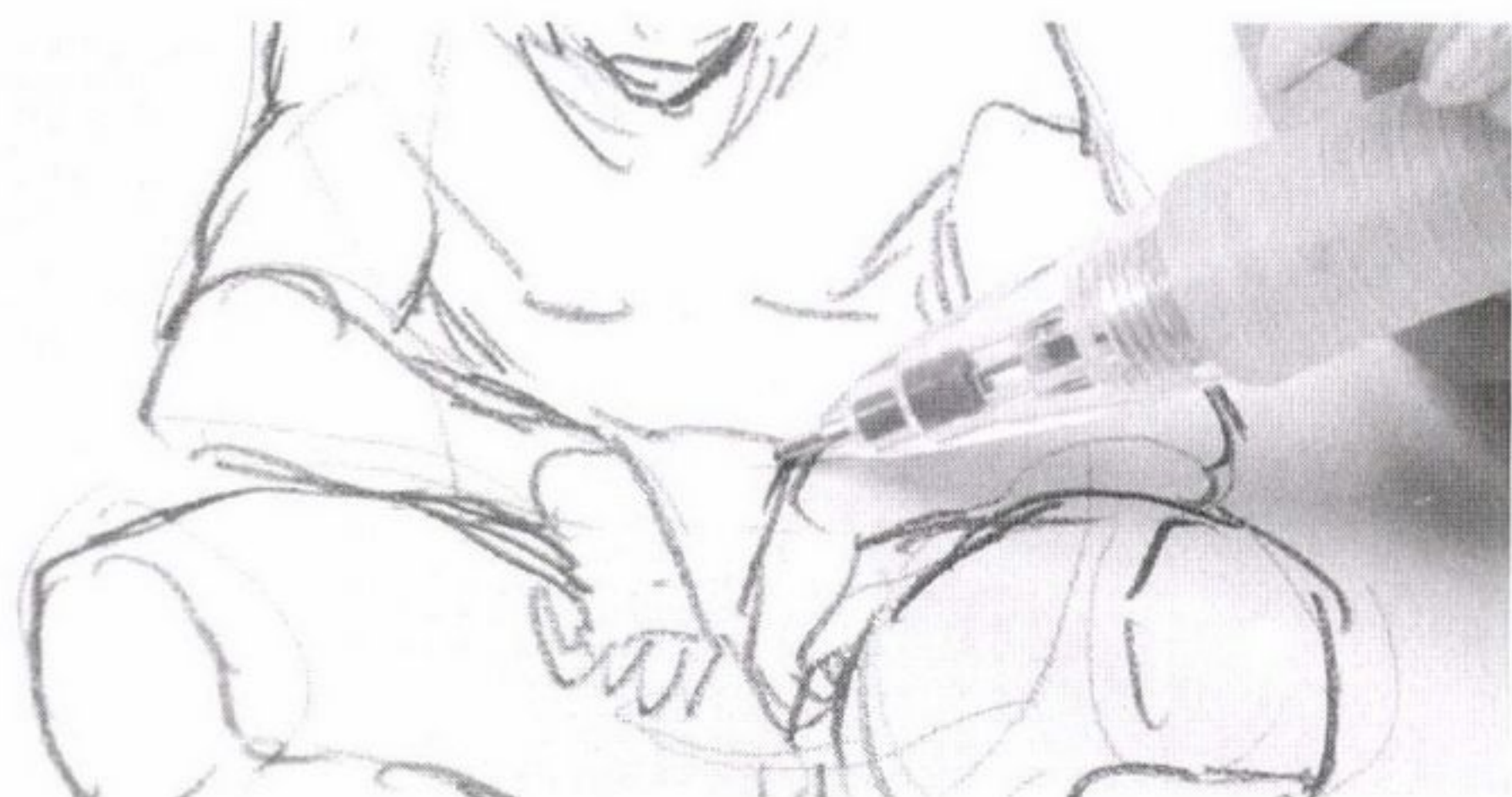
13 포즈와 어울리는 날카로운 표정이 되도록 손본다.



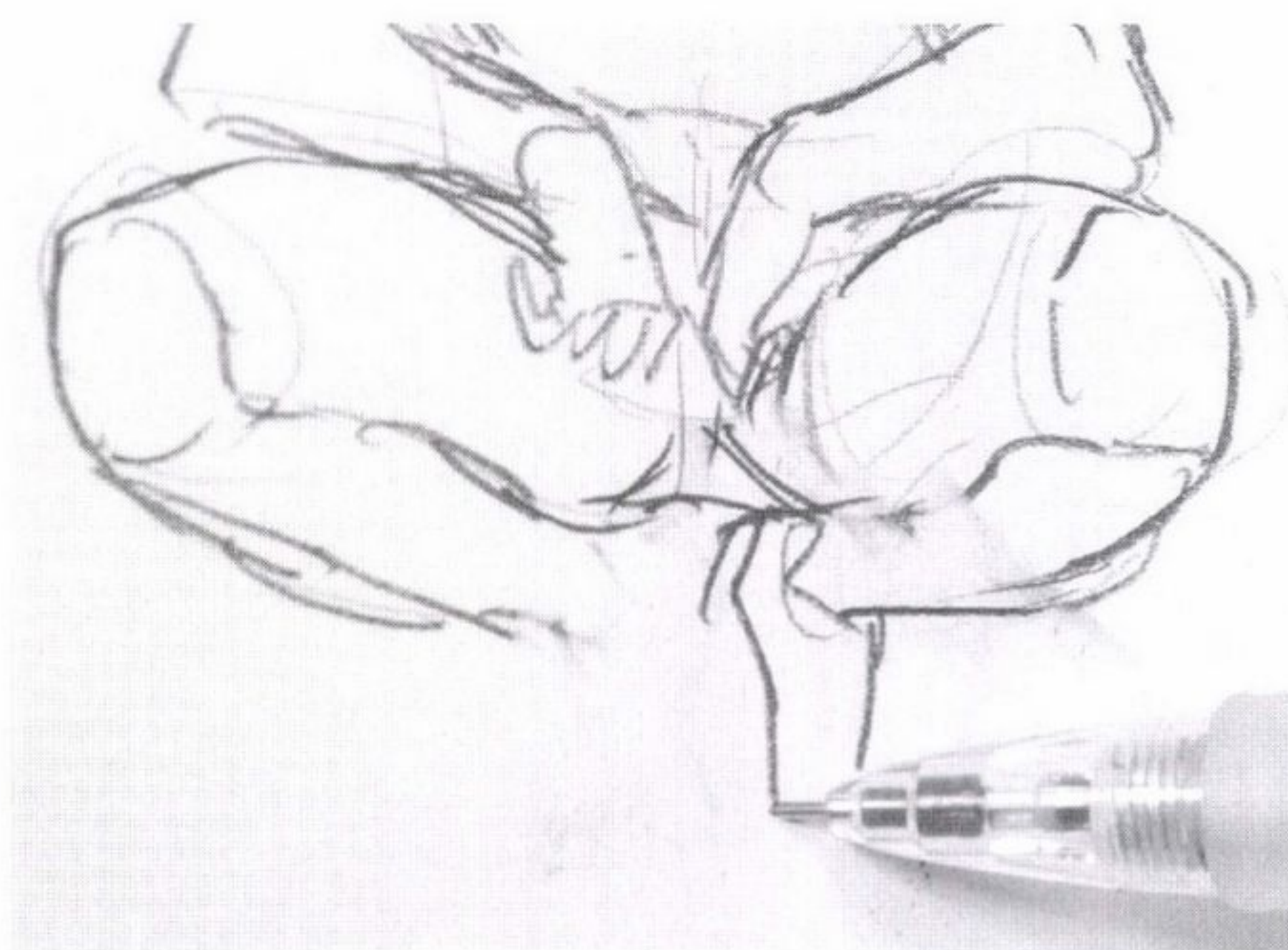
12 어깨와 머리 형태가 어우러지도록 세세하게 조정한다.



14 흉근과 복근을 그려 넣는다. 신체를 굽히고 있으므로 복근은 그다지 안보이니까 짓눌려듯이 그린다.



15 중심을 수정하면서 그에 따라 어긋나는 부위가 있으면 다시 그린다.



16 발을 거의 좌우대칭으로 수정했다.



17 포즈 완성. 짓눌리고 있는 복부 주변의 표현에 주의를 기울이면서 그렸다.

등을 둥글게 구부리고 있으므로 통상의 자세일 때보다 어깨부터 허리까지의 길이가 콤팩트해진다.



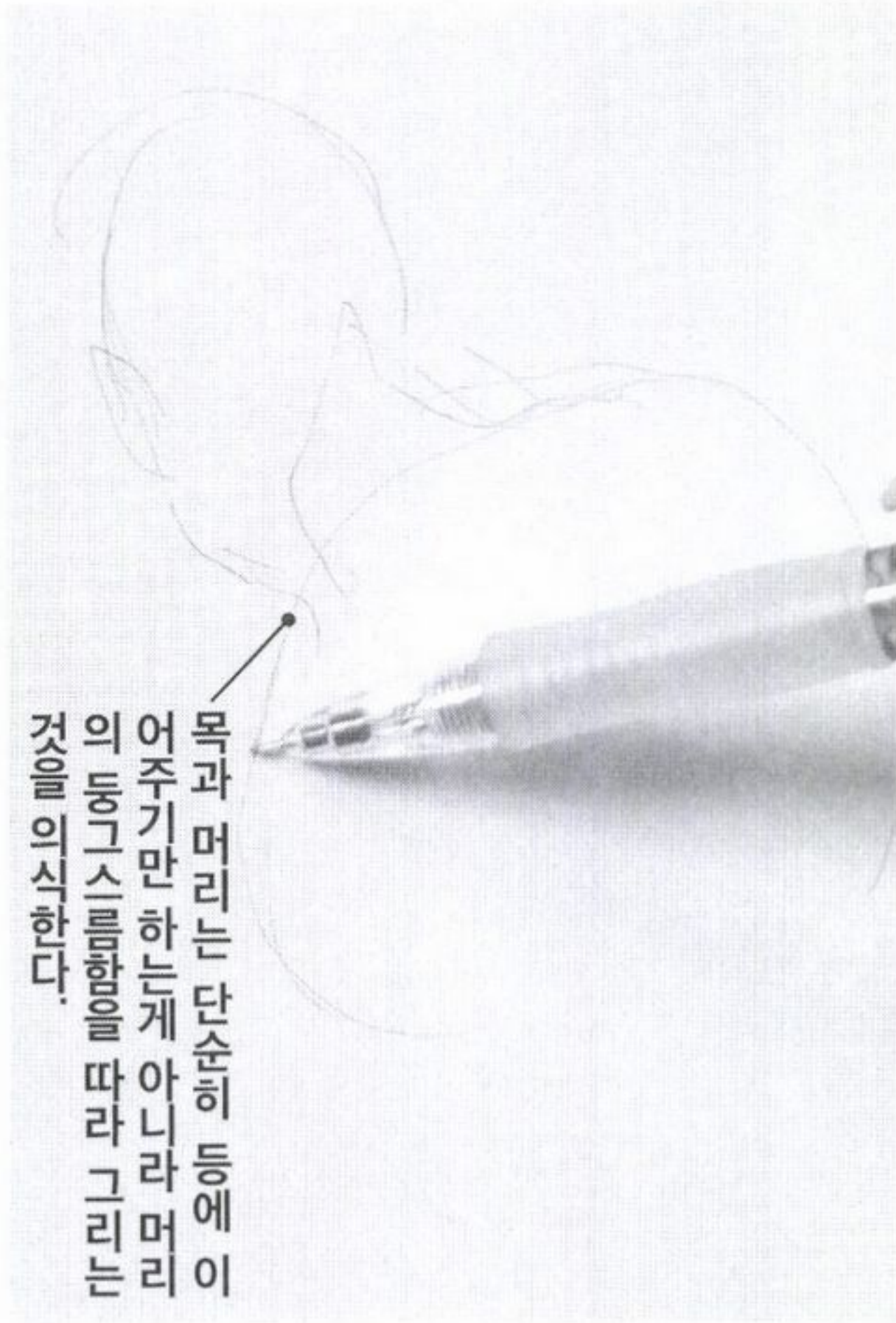


[앵글 변환!]



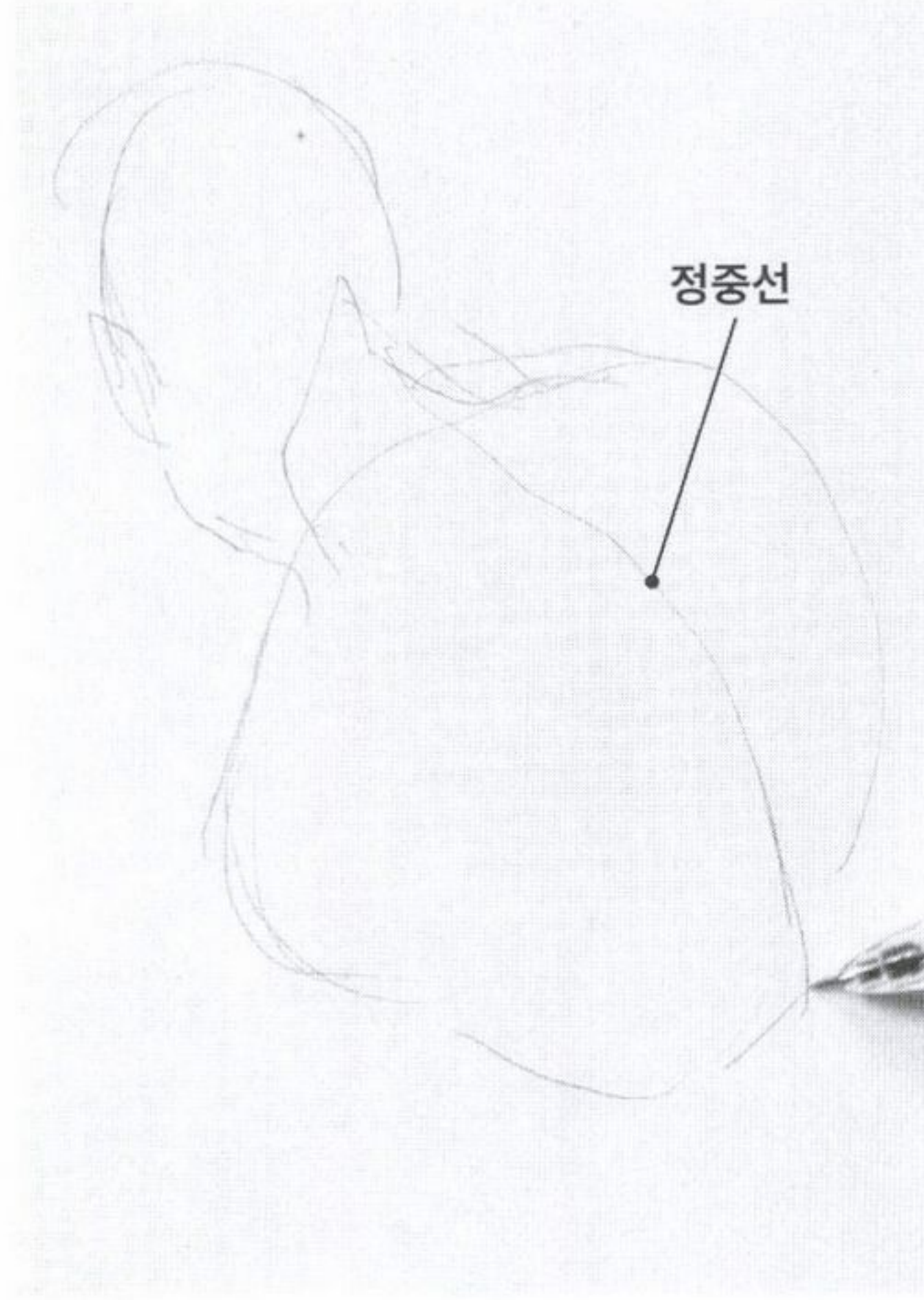
동일한 포즈를 뒷모습에서 하이 앵글로 그린다

83p의 웅크린 포즈를 베이스로 삼아 앵글을 바꾸어 데생을 그립니다. 위압감 있는 분위기를 주기 위해 서 등을 크고 넓게 잡아줍니다.



목과 머리는 단순히 등에 이어주기만 하는게 아니라 머리의 둥그스름함을 따라 그리는 것을 의식한다.

1 밑그림 시작.



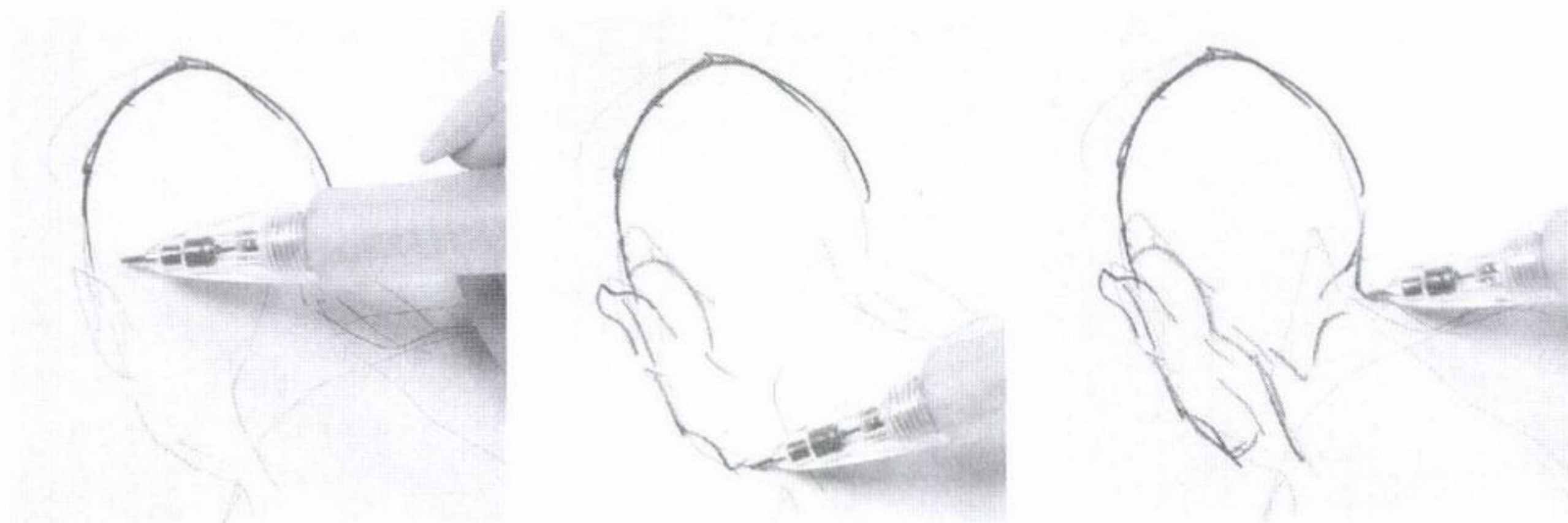
정중선

2 중심에 오는 정중선을 그어 신체의 흐름과 방향을 정한다.



다리의 뿌리는 등에 가려지도록.

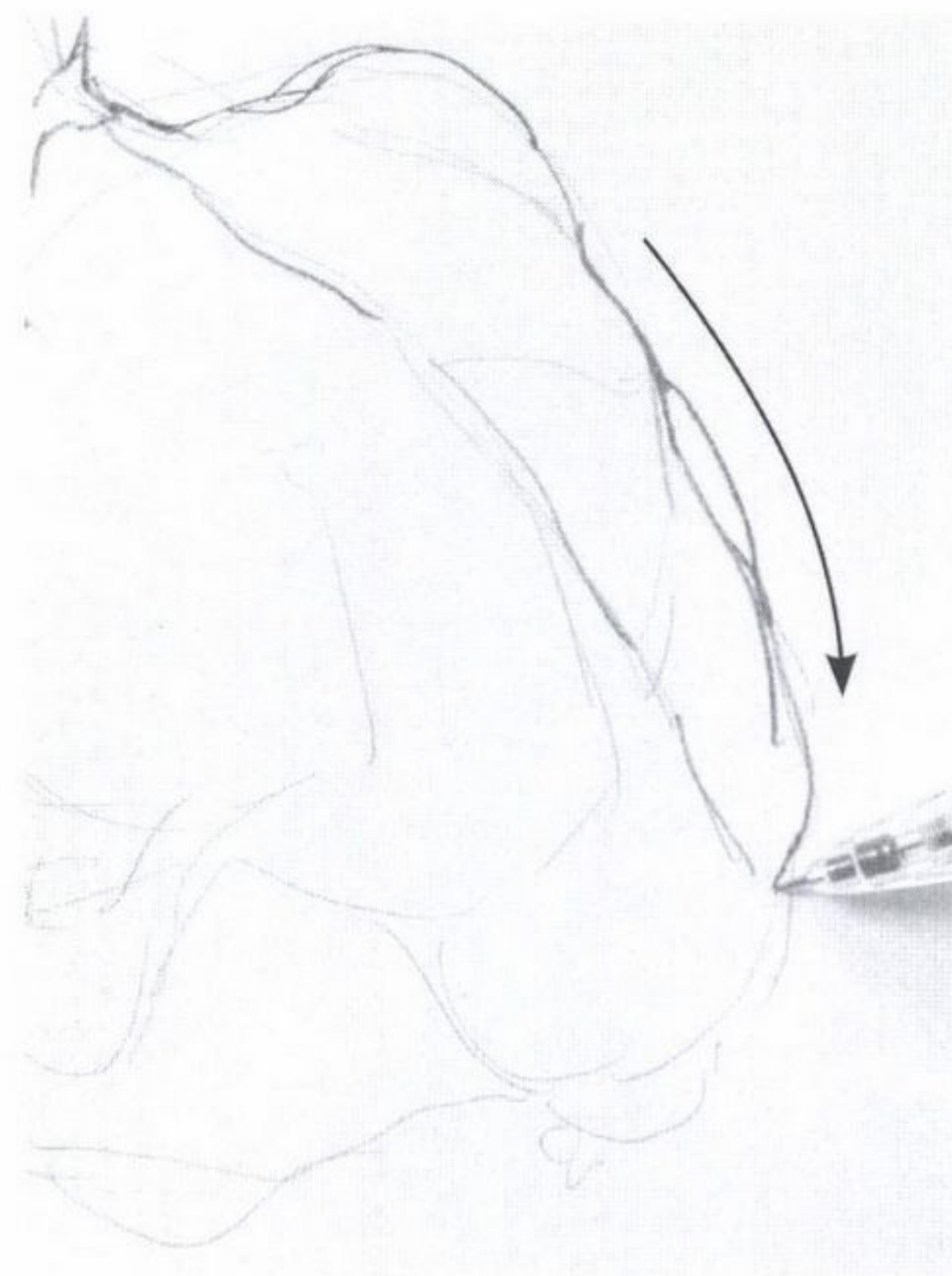
3 둥그스름한 등에서 벌리고 있는 다리가 불거져 나오도록 그린다.



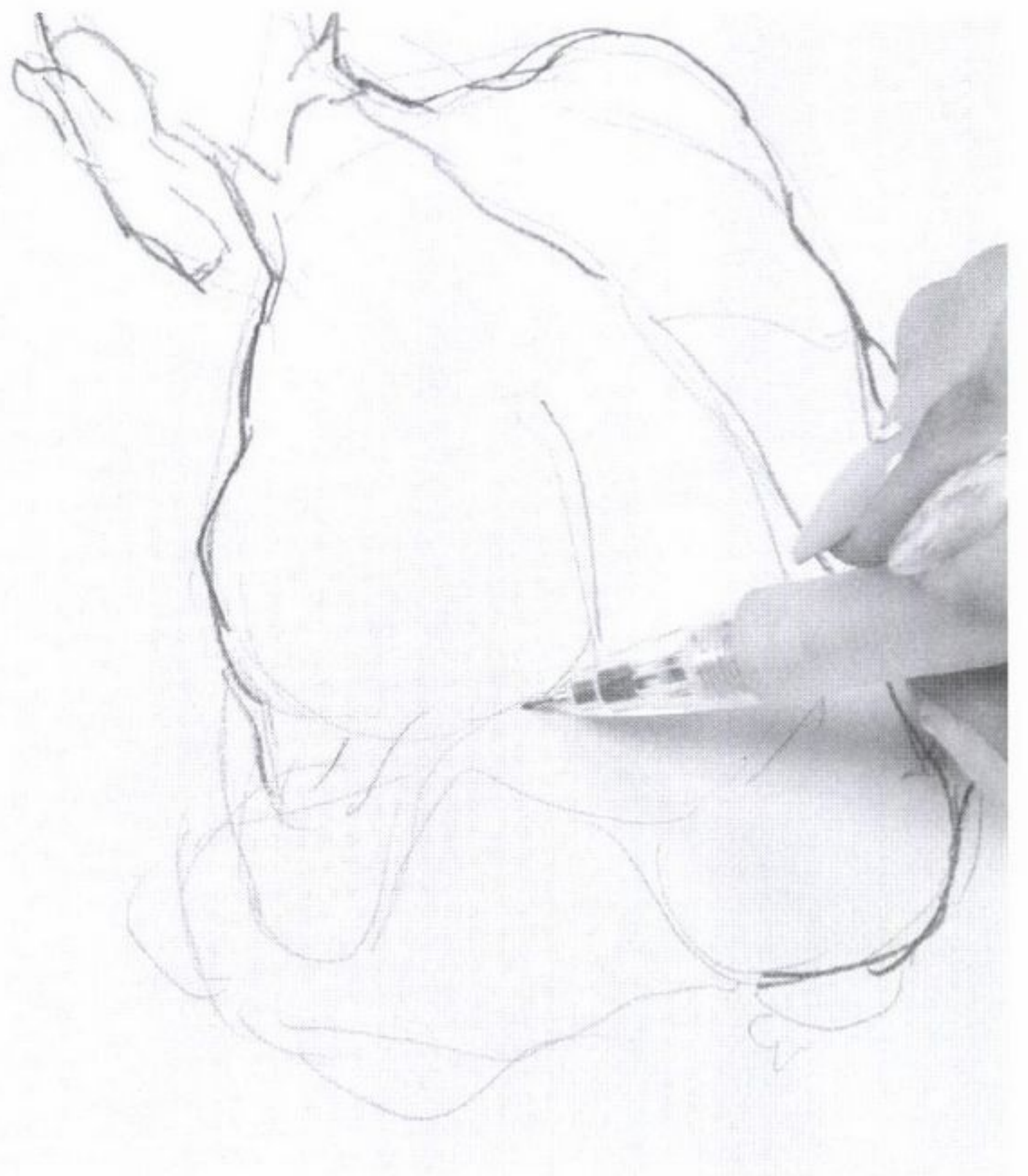
4 뒤에서 봤을 때 보이는 귓방향을 정한다. 머리털 언저리 라인을 그려 넣어주면 머리의 각도와 귀 위치를 잡아주기 쉽다.



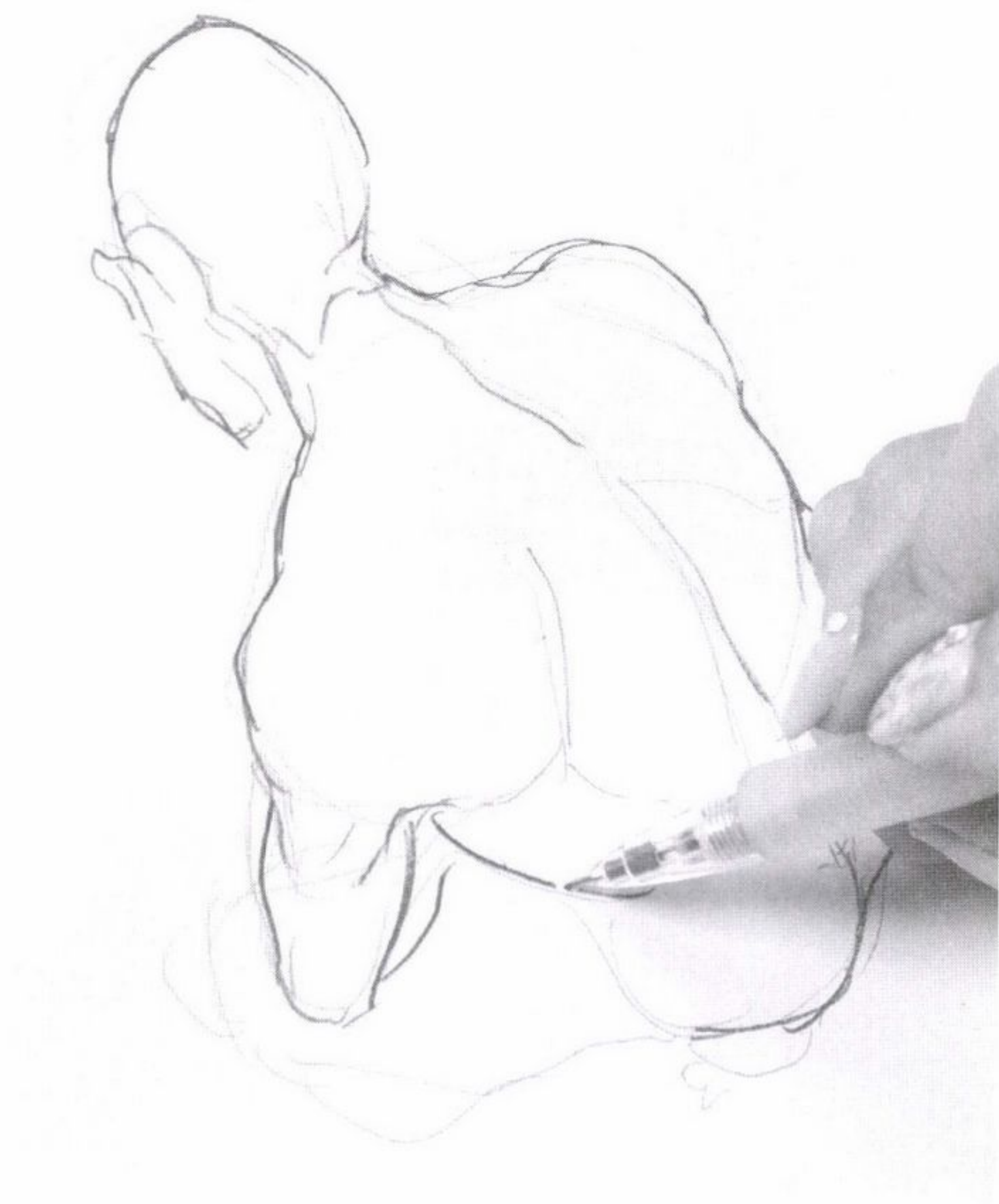
5 목의 뿌리는 넓게.



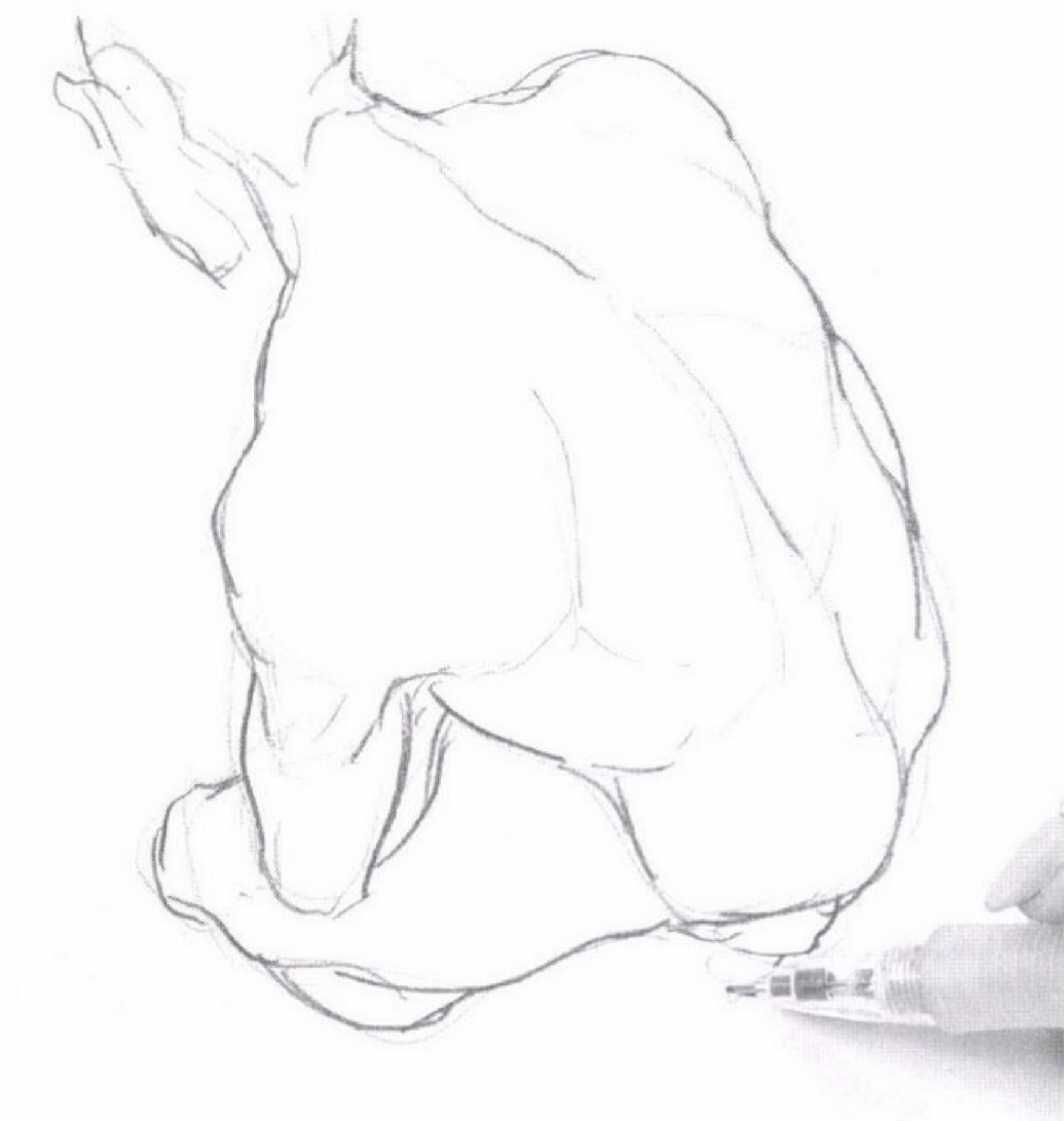
6 견갑골과 허리 주름등의 굴곡에 신경을 쓰면서 전체를 보고 커브를 그리듯이 그린다.



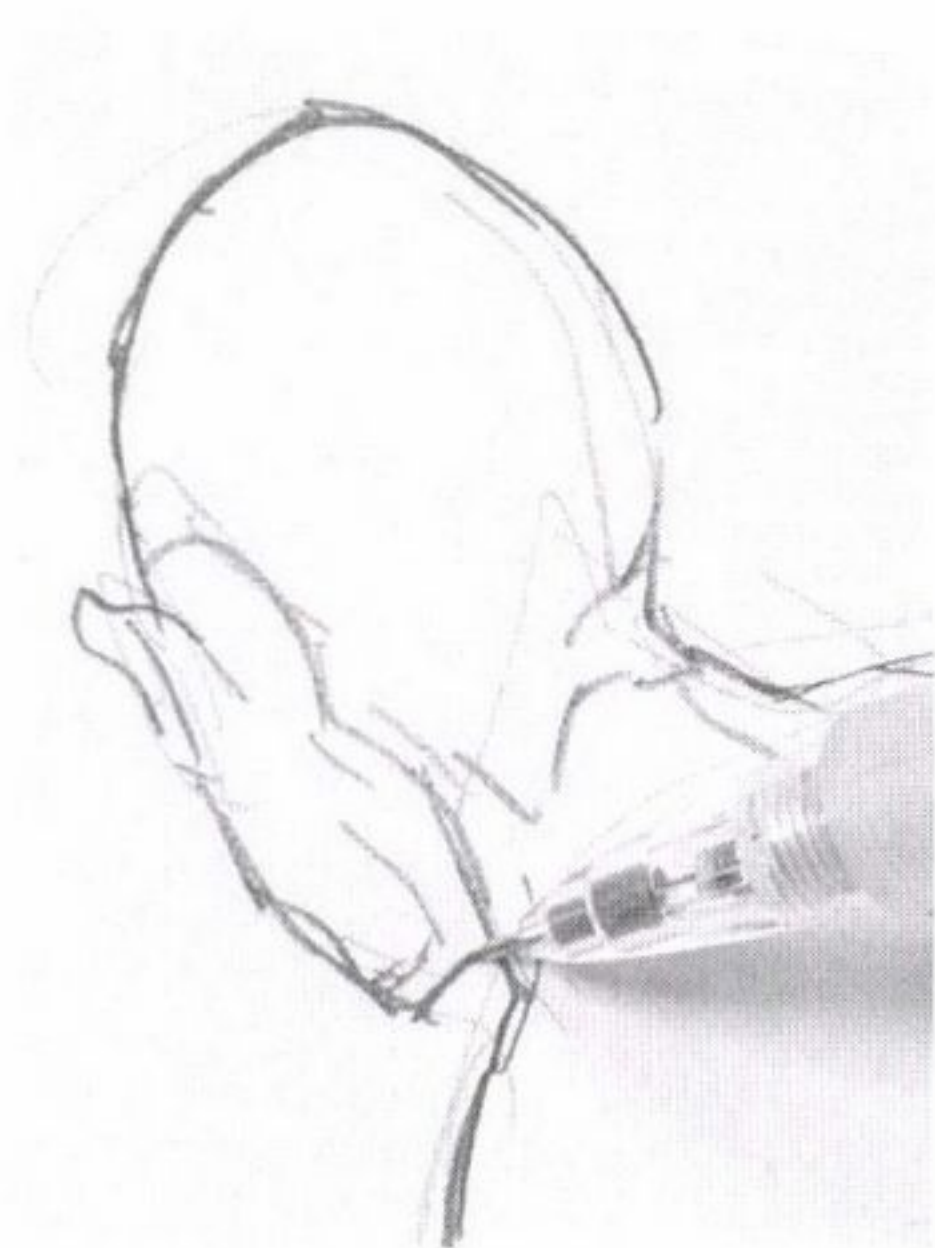
7 눈앞으로 오는 왼쪽 어깨는 좀 더 넓게 그린다.



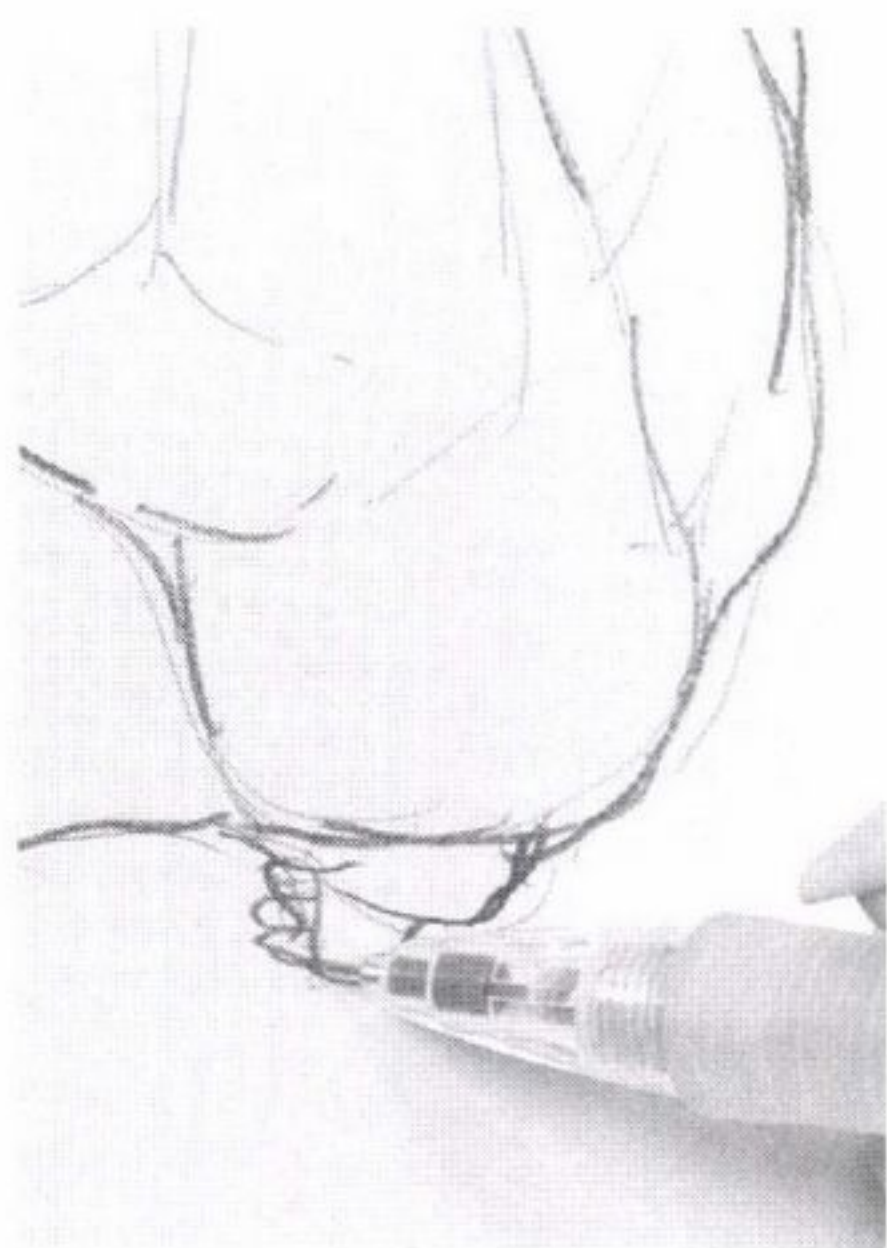
8 허리에 걸쳐서 꼭 조여 준다. 허리까지의 라인을 질질 늘리지 말고 커다란 덩어리로 생각한다.



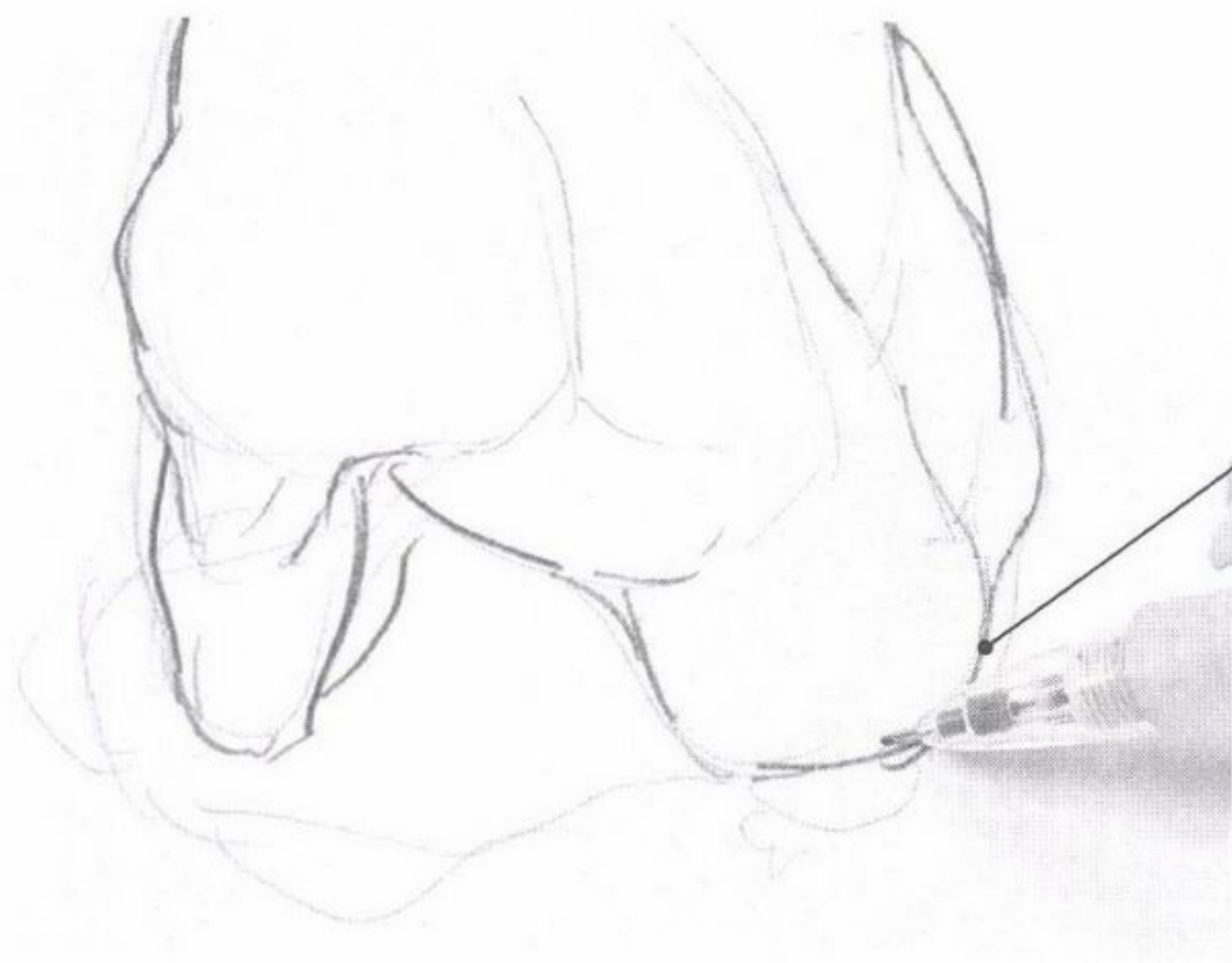
11 하이 앵글일 때 정강이와 발이 어떻게 보일지를 생각한다.



12 묘사가 어설픈 부분을 보충해 나간다.



13 발뒤꿈치와 발끝은 살짝 보이는 정도에서 멈춘다.



Point

엉덩이는 그다지 굴곡을 주지 말고 간단히 그린다.

9 이번에 중요한 부위는 「넓은 등」이므로 밸런스를 고려하여 조심스럽게.



10 짓눌린 허벅지살을 확실하게 묘사.



14 하이 앵글 포즈 완성. 상반신은 머리~등의 중간을 넓게 그리고 하반신은 콤팩트하게 하여 강약을 준다.

[앵글 변환!]

[3] 한쪽 무릎을 꿇고 웅크리는 포즈를 그린다

무릎 꿇는 포즈를 2개의 각도에서 파악해 봅니다.
형태를 잡기 어려운 포즈의 경우 밑그림으로 위치 관
계를 미리 살펴 보는 게 좋겠지요.



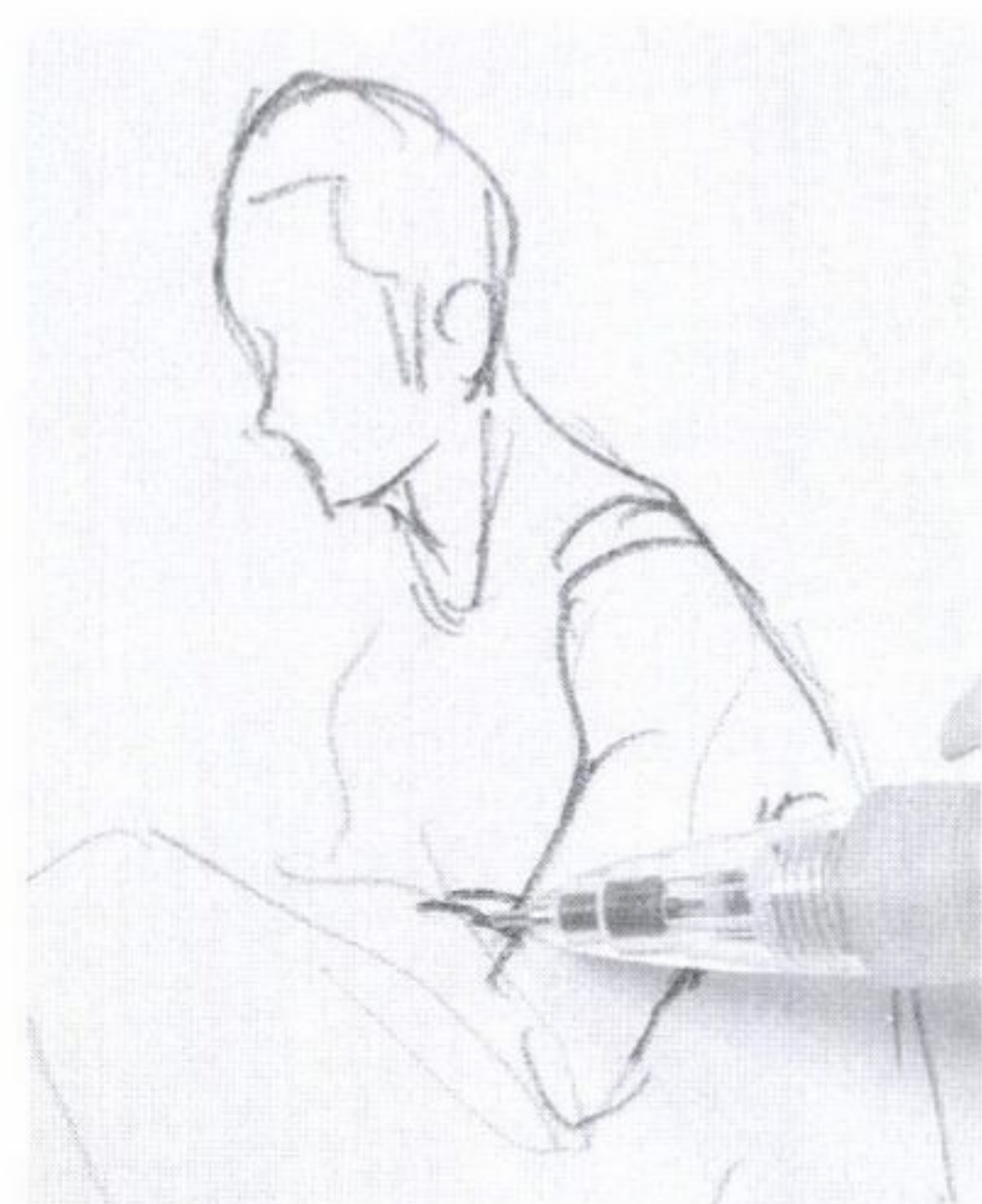
1 얼굴 방향을 정하고 척추의 밑그림을 잡는다.



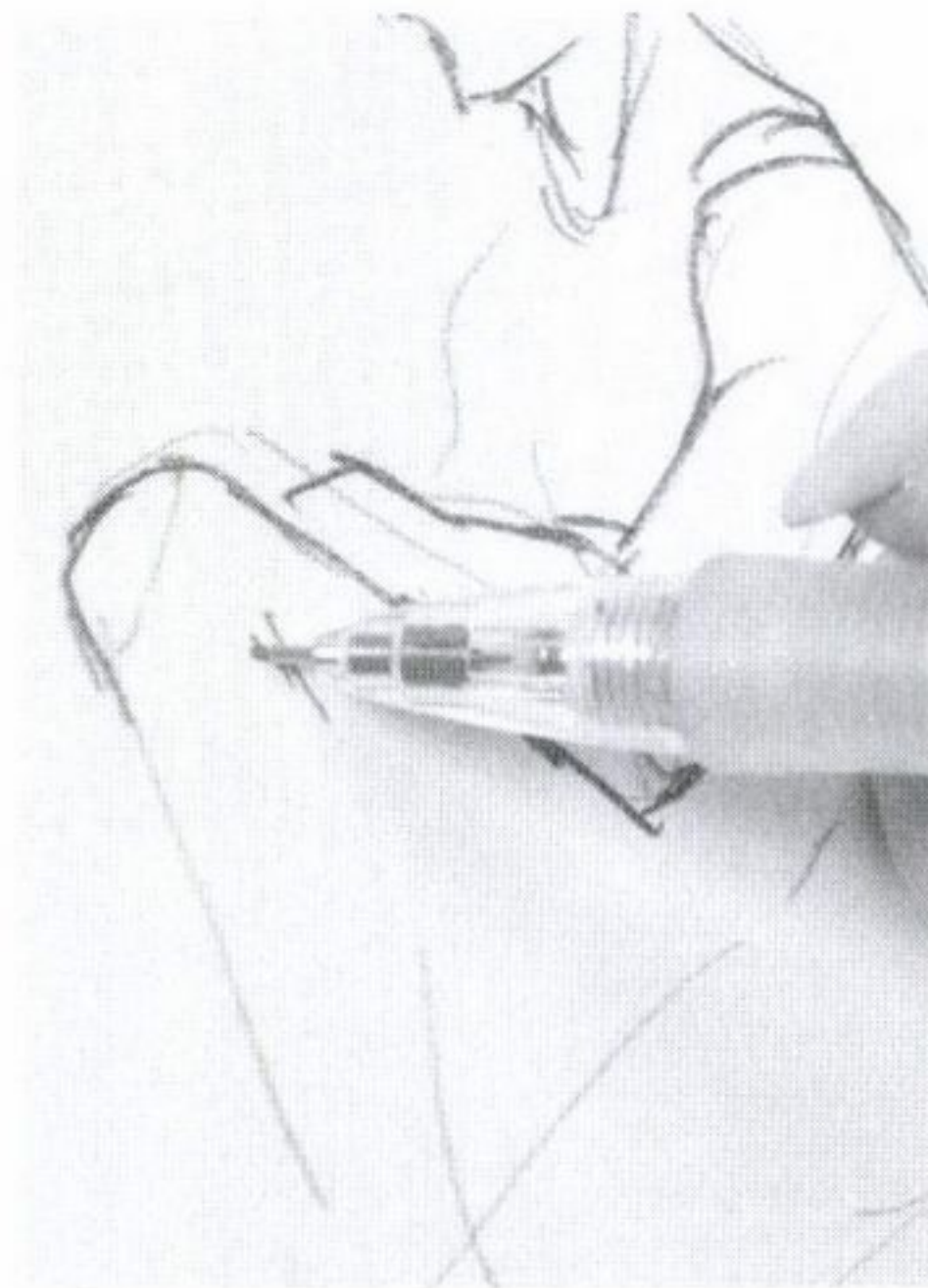
2 포즈 이미지를 잡아주기 위해서 각 부위를 살포시 배치한다.



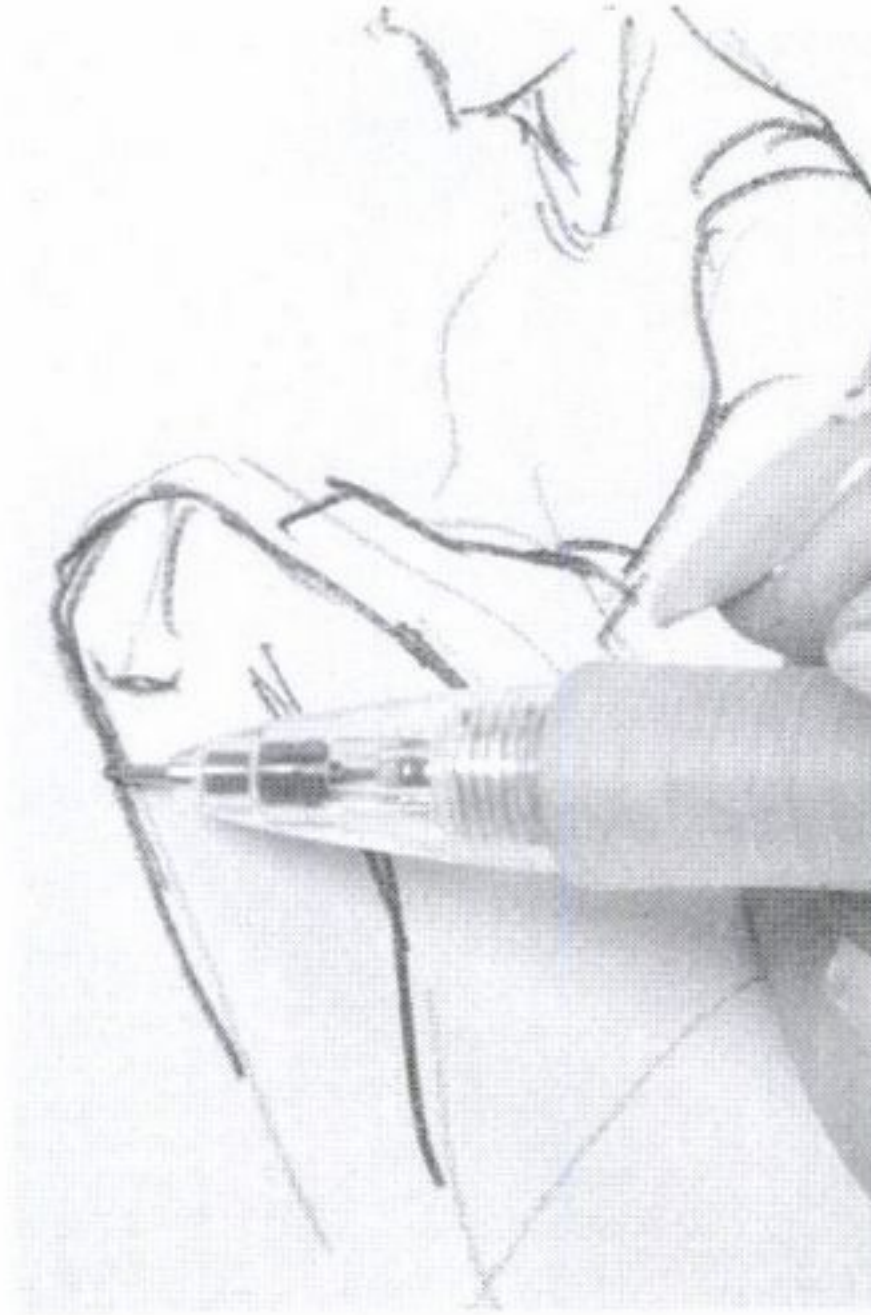
3 오른손은 여기에 두고 왼손은 저기에 두자...라는 듯한 이미지임을 알 수 있도록 간단하게 그려준다.



4 왼팔부터 억양을 줘서 그린다.



5 왼손 끝에 오른쪽 다리가 오므로 이어서 그려준다.



6 구부린 무릎의 두께를 잡아주면서 그린다.



7 자세는 쪽 뻗어서 왼쪽 다리까지 이어준다.



8 허벅지는 부드럽게 짓눌린다. 장딴지도 마찬가지.



9 발등은 탄력을 주고 각도를 줘서 마무리 한다.



10 오른발 발등과 발가락도 리듬 좋게 그려나간다.



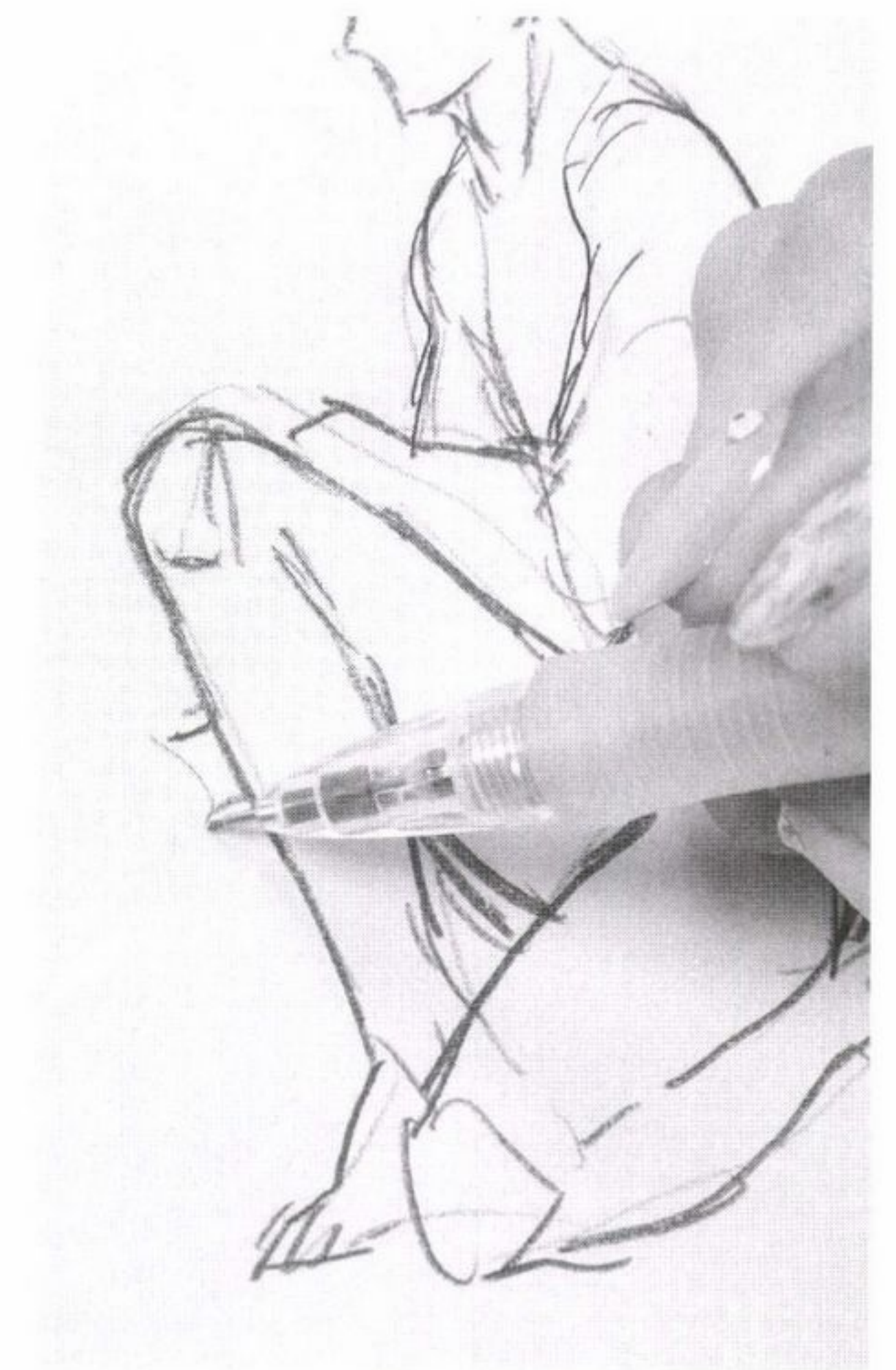
11 다리의 뿌리를 그려서 자세를 정한다.



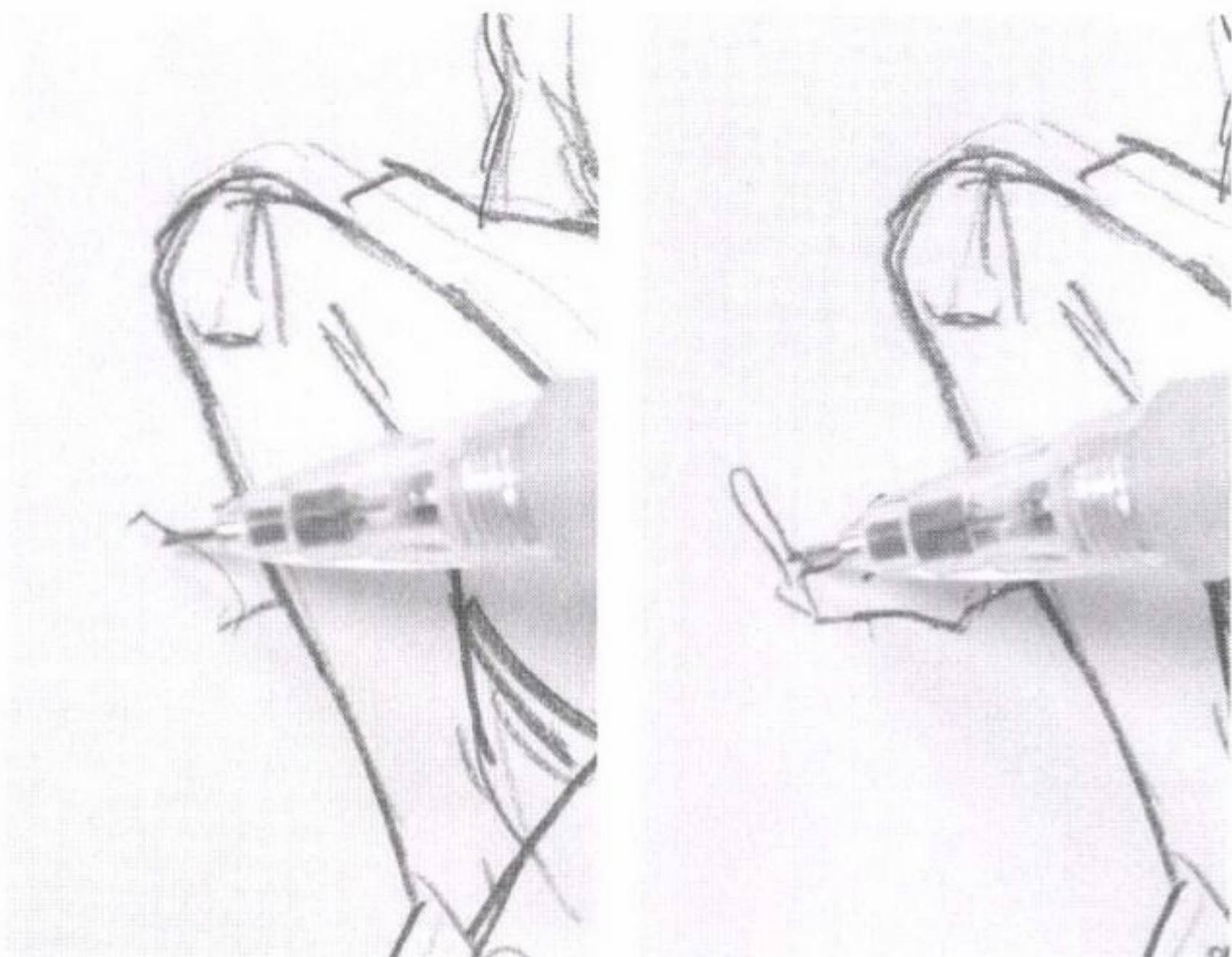
12 각도를 지나치게 주는 일이 없도록 다리의 뿌리 부분을 수정한다.



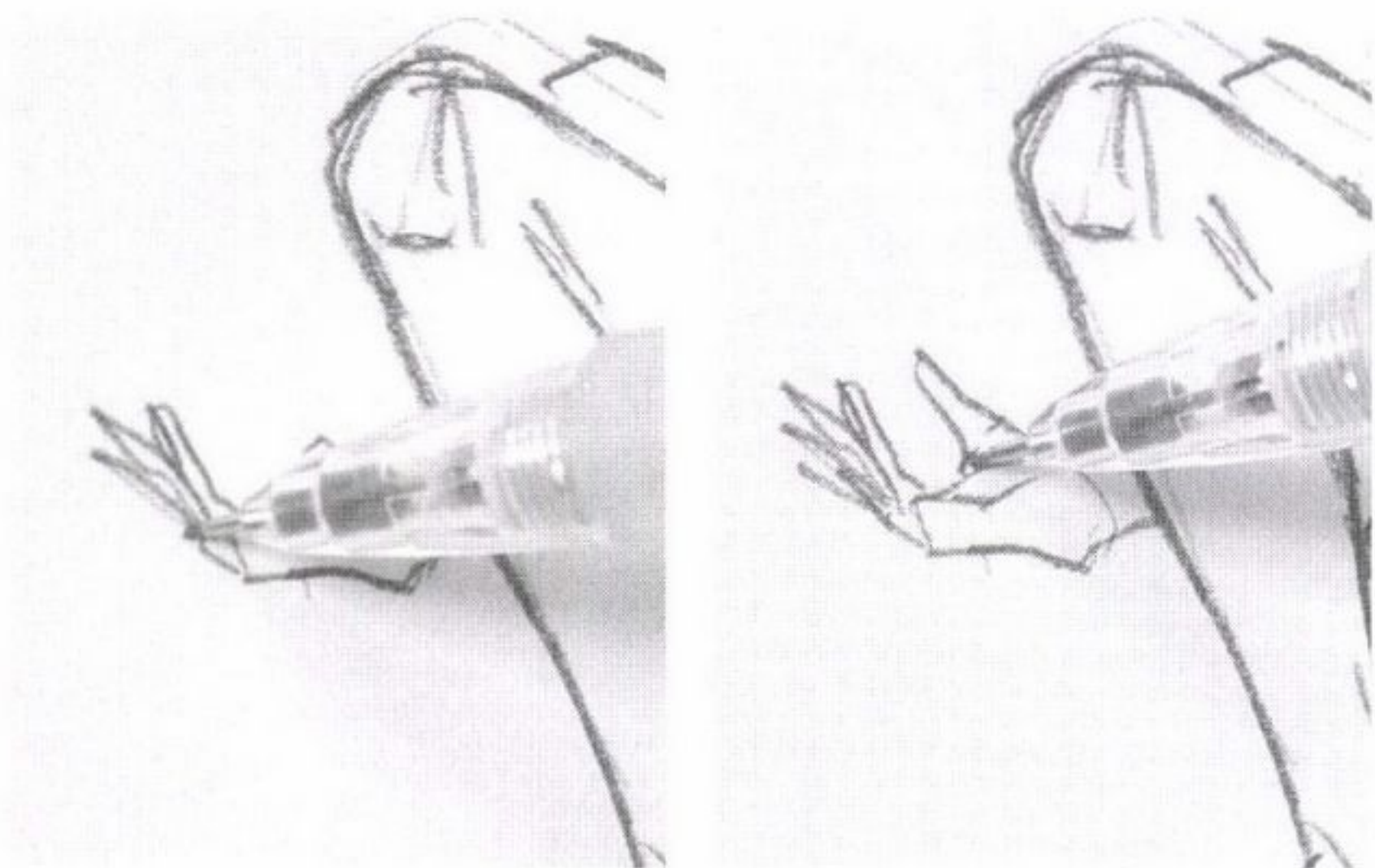
13 오른쪽 어깨는 반쯤 가려져 있으므로 팔의 뿌리에 주의를 기울인다.



14 가려져 있어도 팔의 연속성을 잃어버리는 일이 없도록.



15 이 포즈의 포인트가 되는 손을 표정을 잡아준다. 부드럽게 내미는 듯이 그려준다.



16 손가락을 흐트러지게 하여 매끈한 흐름을 만든다.

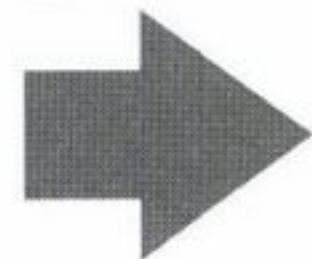


얼굴 표정도
그려 넣어서
포즈와 조화를
피한다

17 베이스 포즈 완성.
손가락을 쭉 뻗고 자세를 올바르게 하여 전체적인 분위기를 정리한다.



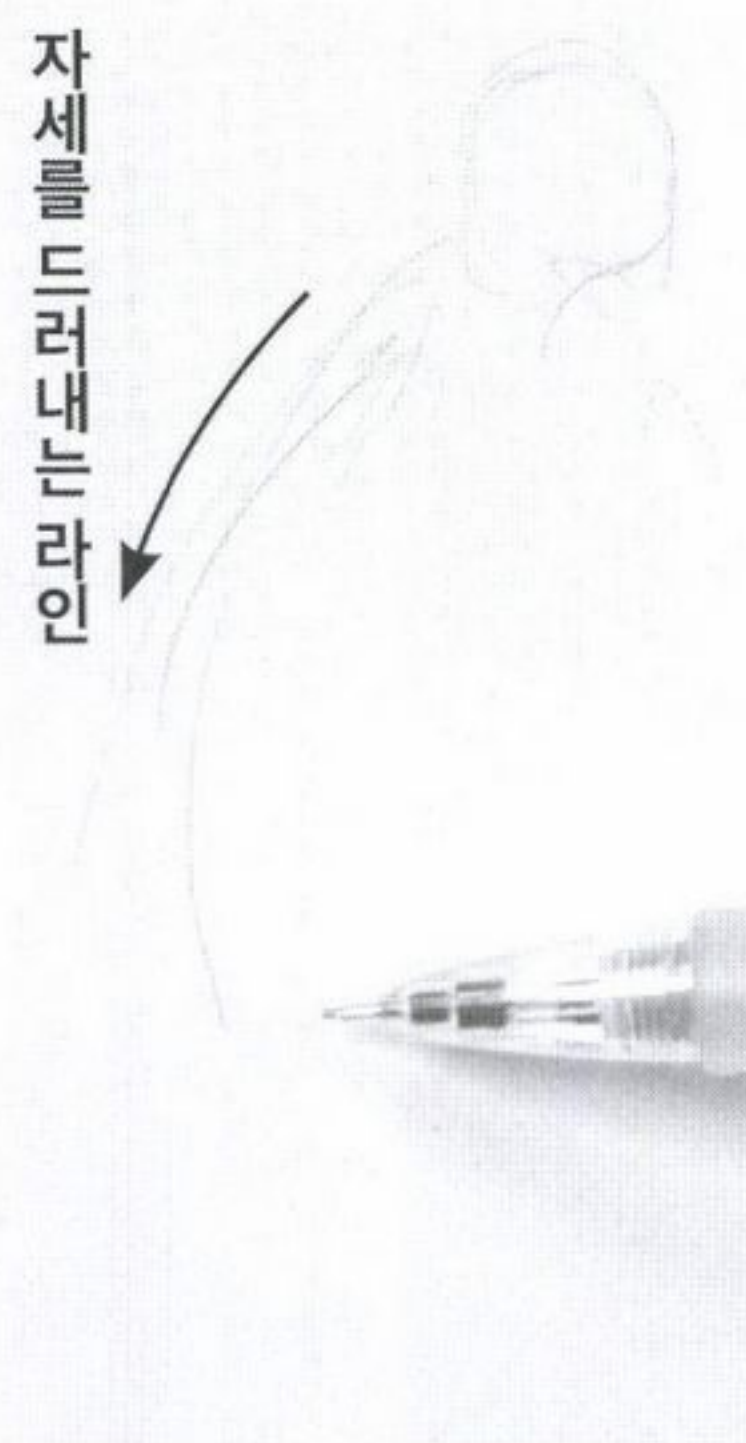
[앵글 변환!]



동일한 포즈를 대각선 로우 앵글로 그리다

87p의 베이스로 삼아 앵글을 바꾸어 데생을 그립니다. 낮은 위치에서 올려다보는 다이내믹함을 표현해 봅시다.

자세를 드러내는 라인

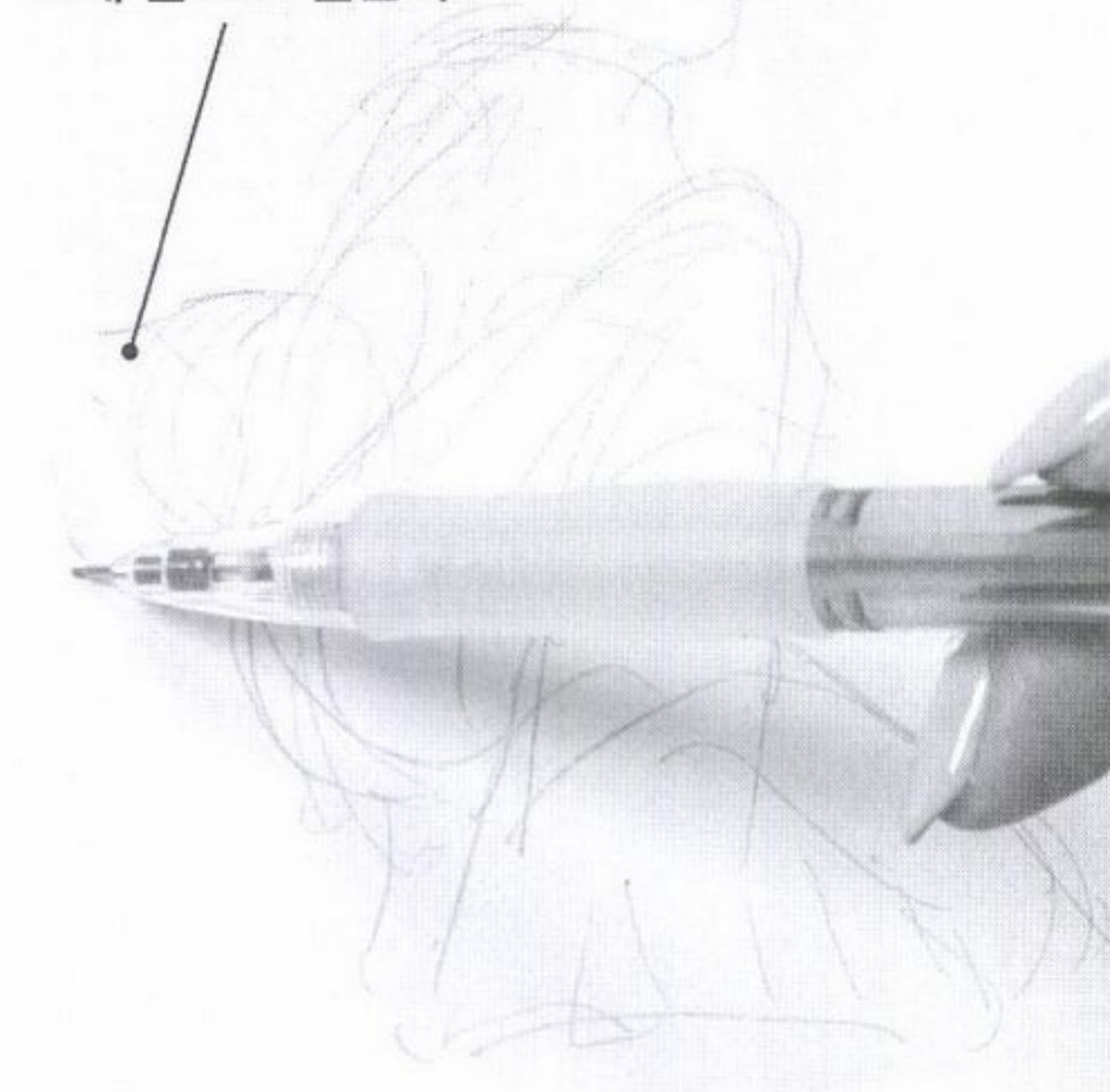


1 등골부터 밑그림을 그리기 시작한다.



2 오른쪽 다리의 위치를 정한다.

투시도를 살려서 크게 앞으로 뻗는다.



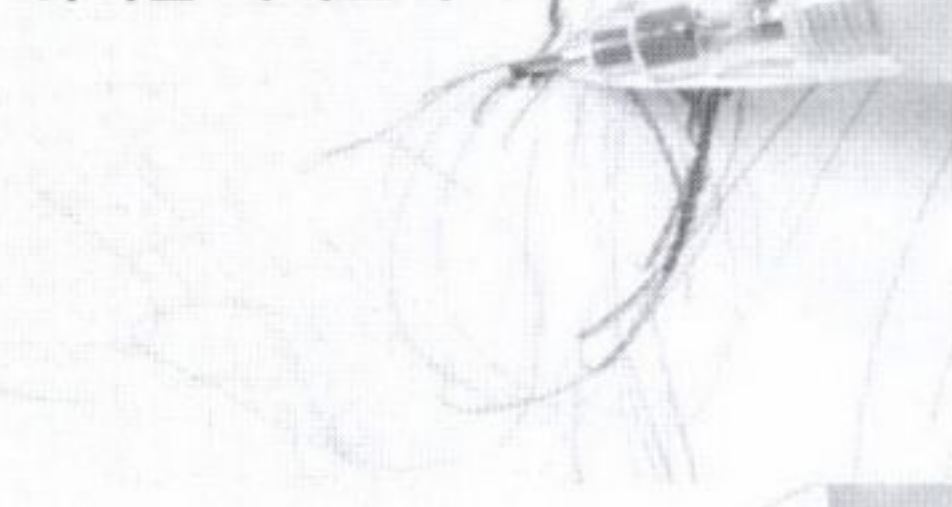
3 각도상으로 오른손은 구도 잡기의 포인트가 된다.

턱 라인을 샤프하게!

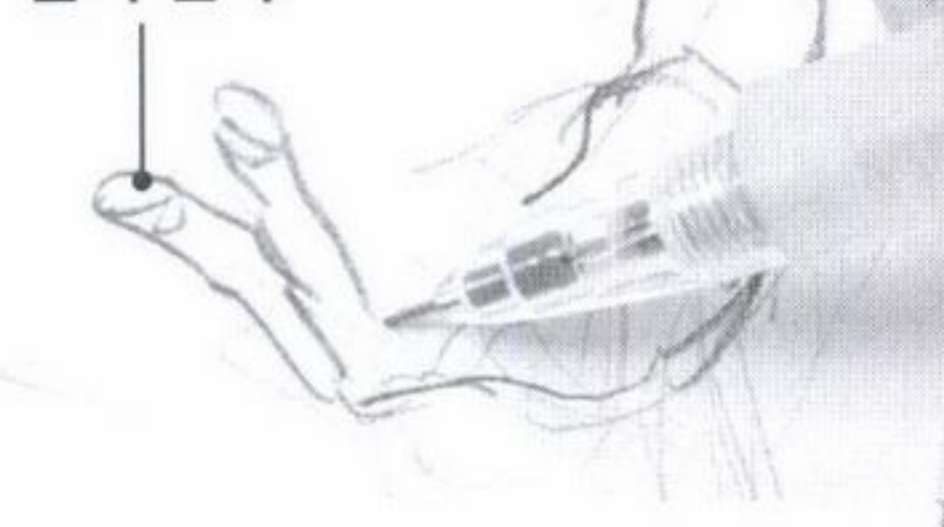


4 부드러운 표정을 남기기 위해서 얼굴을 지나치게 각지게 하지 말도록.

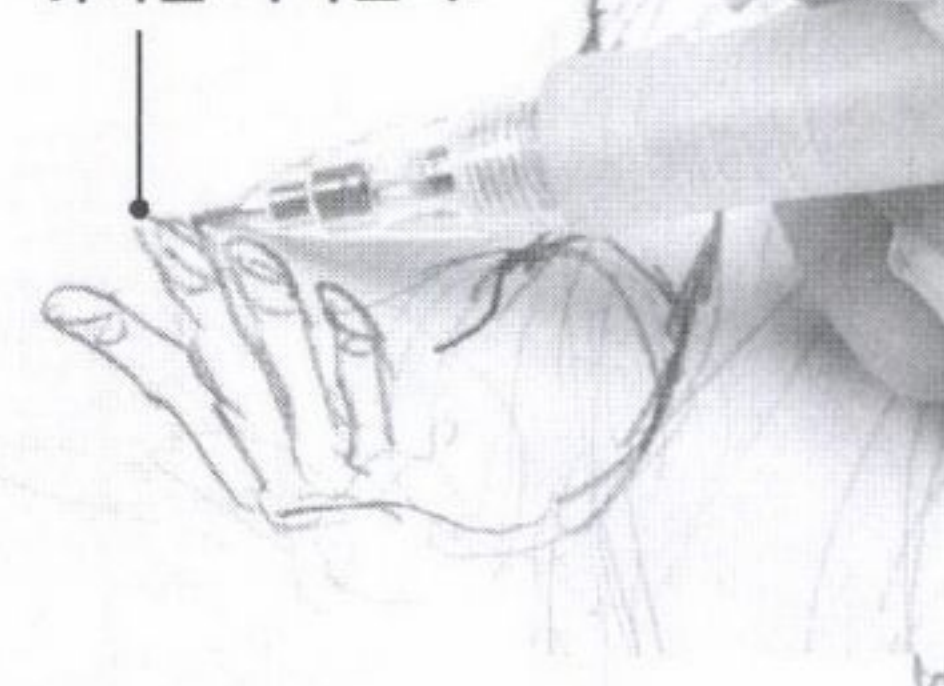
상완과 전완의 위치를 파악한다.



손톱의 형태도 손가락의 방향을 드러내는 기준이 된다.



엄지손가락의 위치를 파악한다.



어깨는 뻗뻗하지 않도록!



5 로우 앵글로 그리면 어색해지기 쉬우므로 원래의 포즈를 생각하면서 적당히 둥그스름하게 한다.

6 팔은 나긋하게 손가락을 길고 깔끔하게 그린다.



7 각 손가락의 길이를 비교하면서 그려준다.



8 부채꼴이 되도록 조정한다.



Point

멋진 움직임이 되도록 관절은 각지게 하지 않고 두터움을 적절하게 전환한다.



11 눈앞으로 오는 다리는 힘찬 선으로 확실하게 그린다.

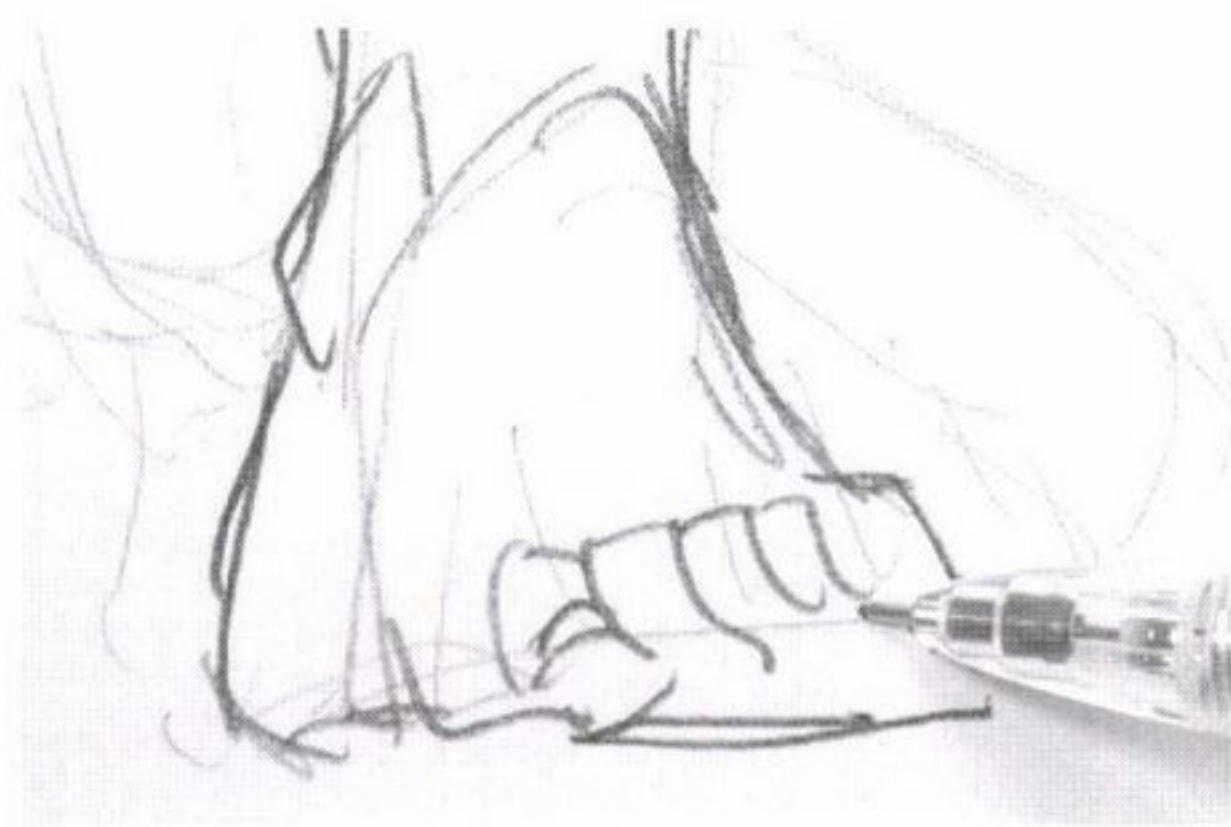


9 손의 위치에 맞춰서 팔을 다시 수정한다.

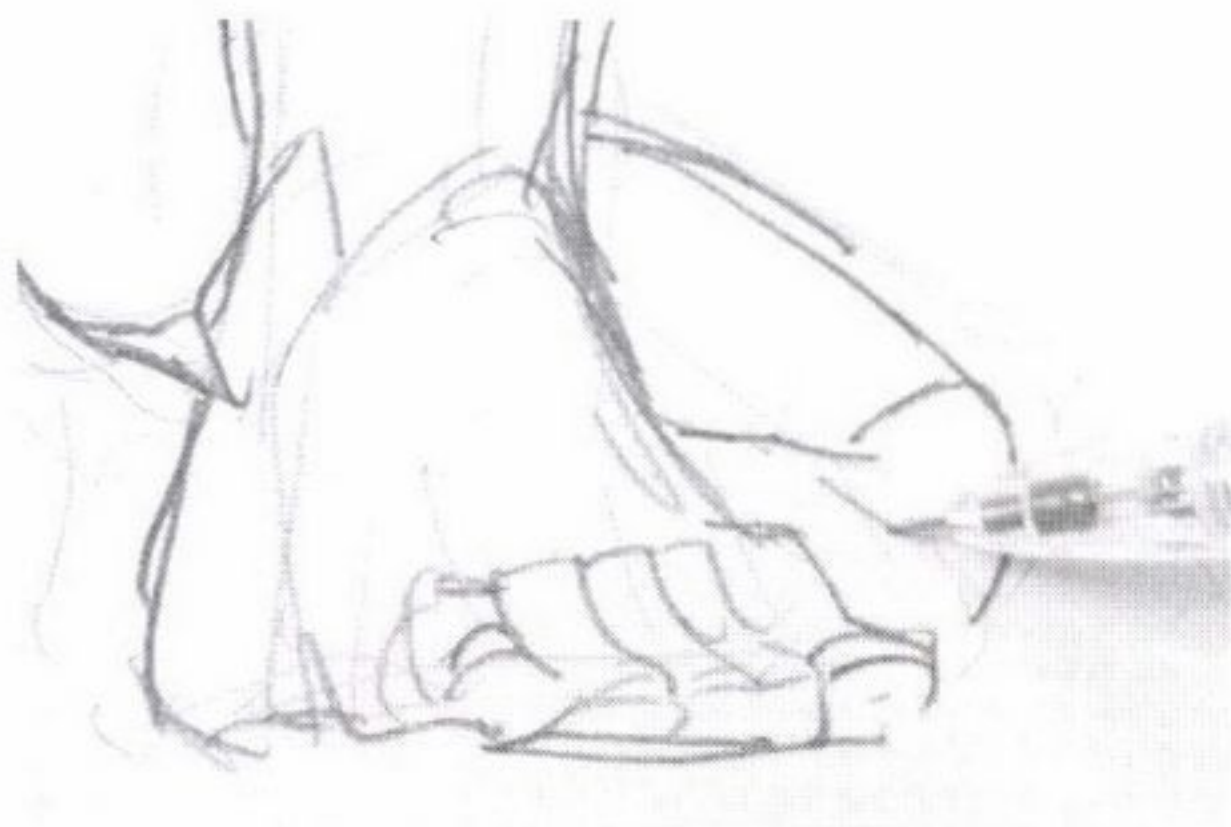
10 목덜미와 쇄골을 꼼꼼하게 연결하여 왼쪽 어깨로 이동한다.



12 발등부터는 더욱 더 크게 그린다.



13 발등 높이를 꽤나 과장되게 하여 존재감을 준다. 발가락을 두텁게.



14 건너편에 있는 왼쪽 다리는 살짝 보이는 정도만 표현한다.



15 「어떤 포즈인거지?」의 포인트가 되는 부위 형태는 제대로 보이도록 그린다.



16 어깨의 패임과 근육을 그려 넣는다.



17 팔꿈치 위치와 형태를 잡아준다.



18 왼팔과 손을 연결 시킨다.



19 얼굴에 맞춰서 머리 사이즈를 조금씩 조정한다.

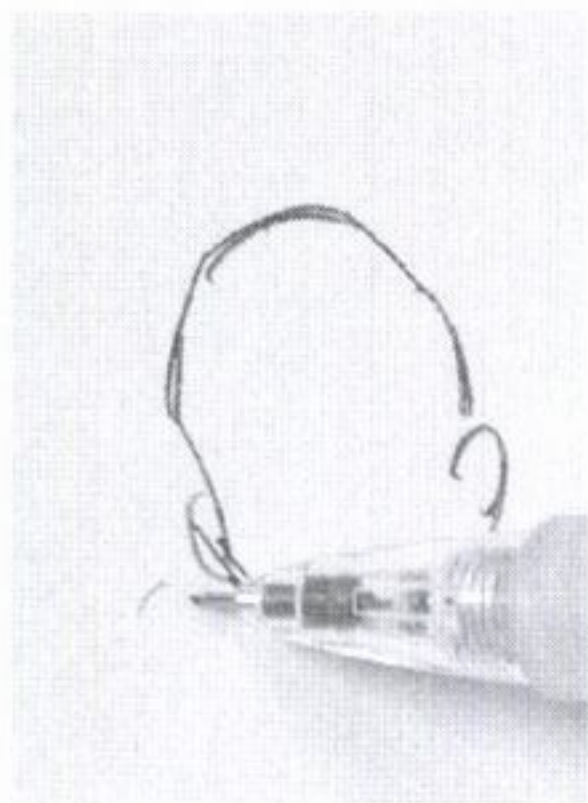


20 거의 밑바닥에서 올려다보는 공간을 주기 위해서 바닥과 발의 접지면을 평평하게 표현한다.



21 로우 앵글 포즈 완성. 포즈의 마무리를 고려하여 오른손은 과장된 포즈 느낌으로 움직였다.

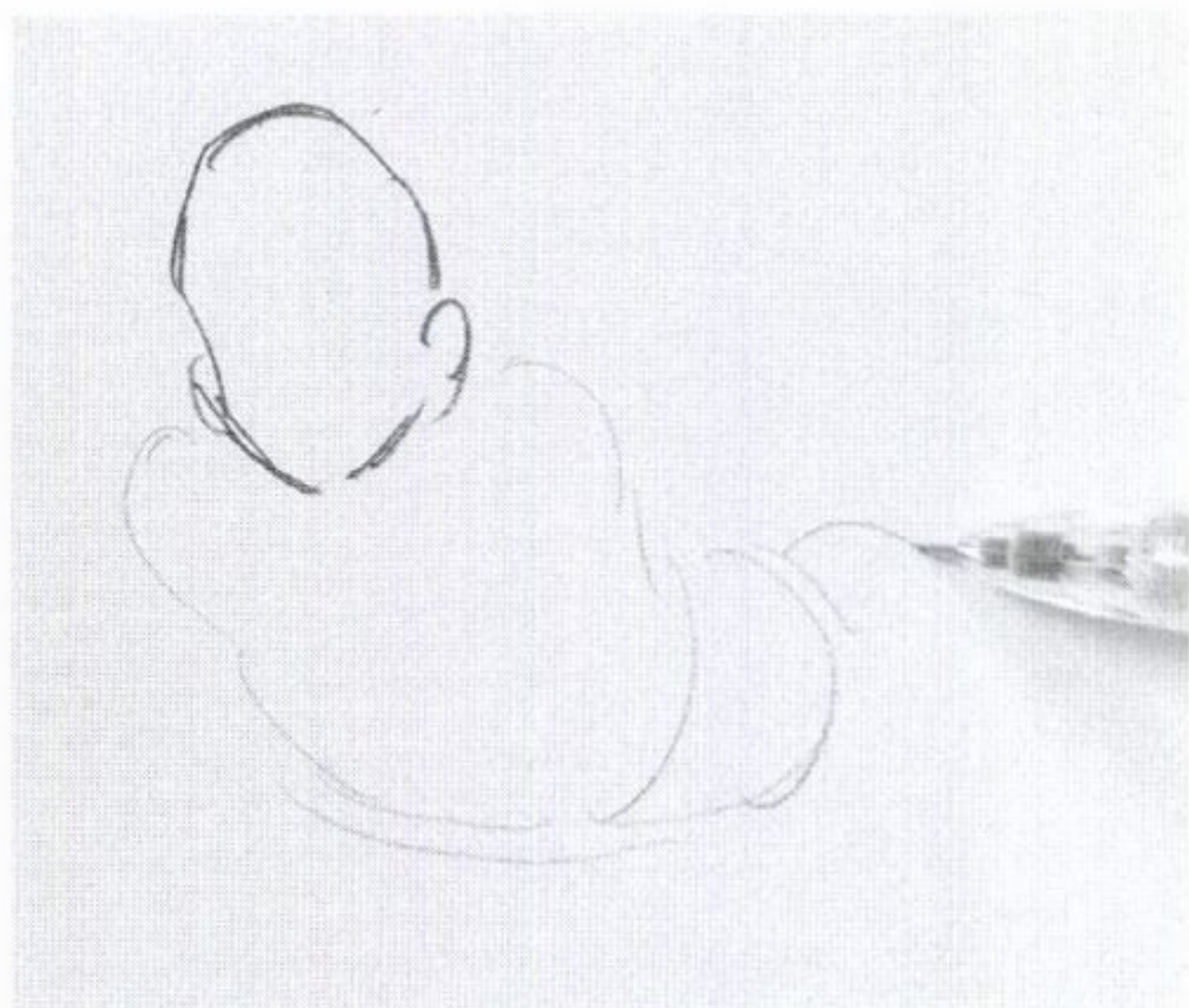
누워 있는 포즈의 앵글 변환에 도전!



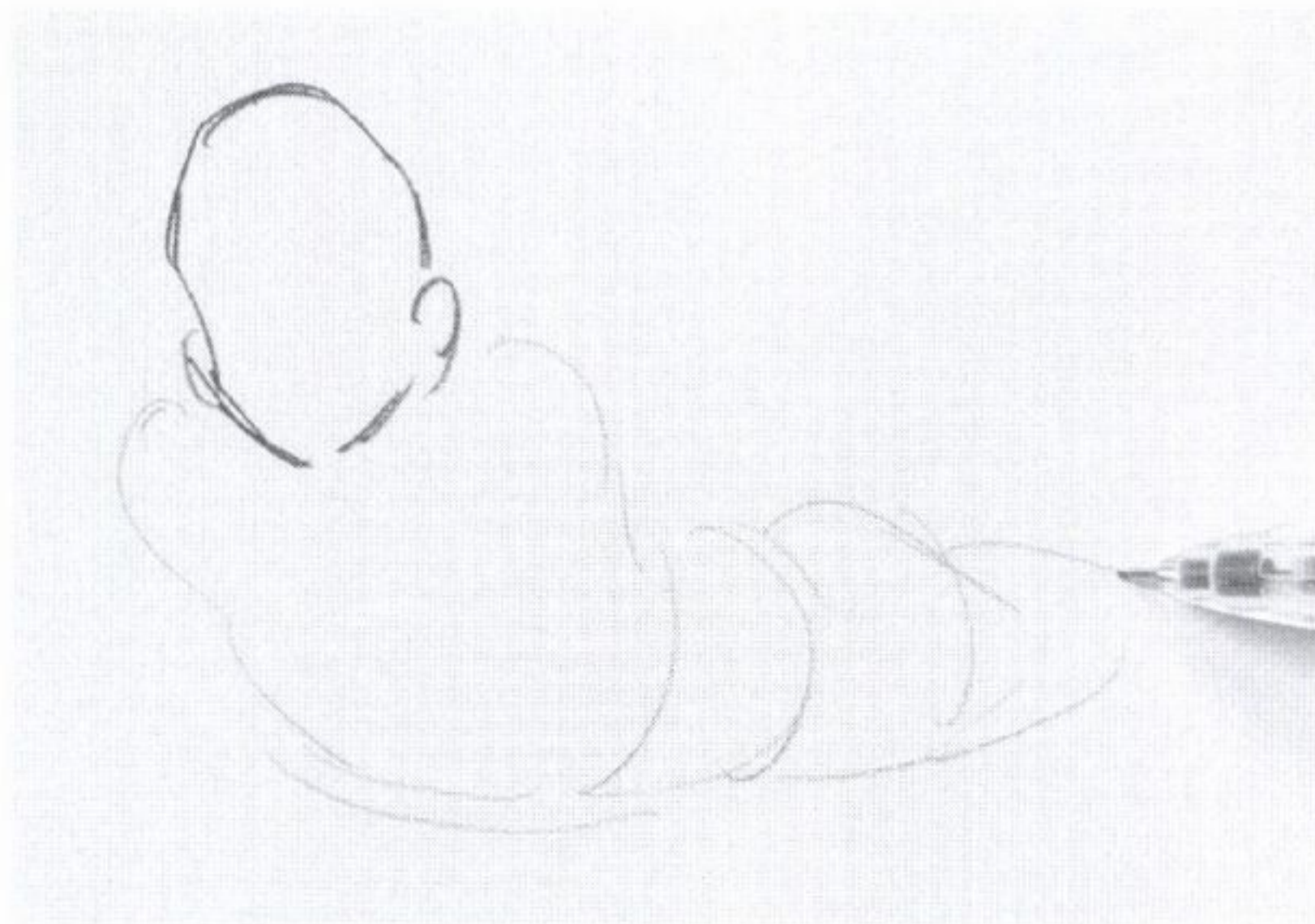
1 머리를 그리고 귀의 위치를 정한다.

1 턱을 괴고 누워 있는 포즈를 그린다

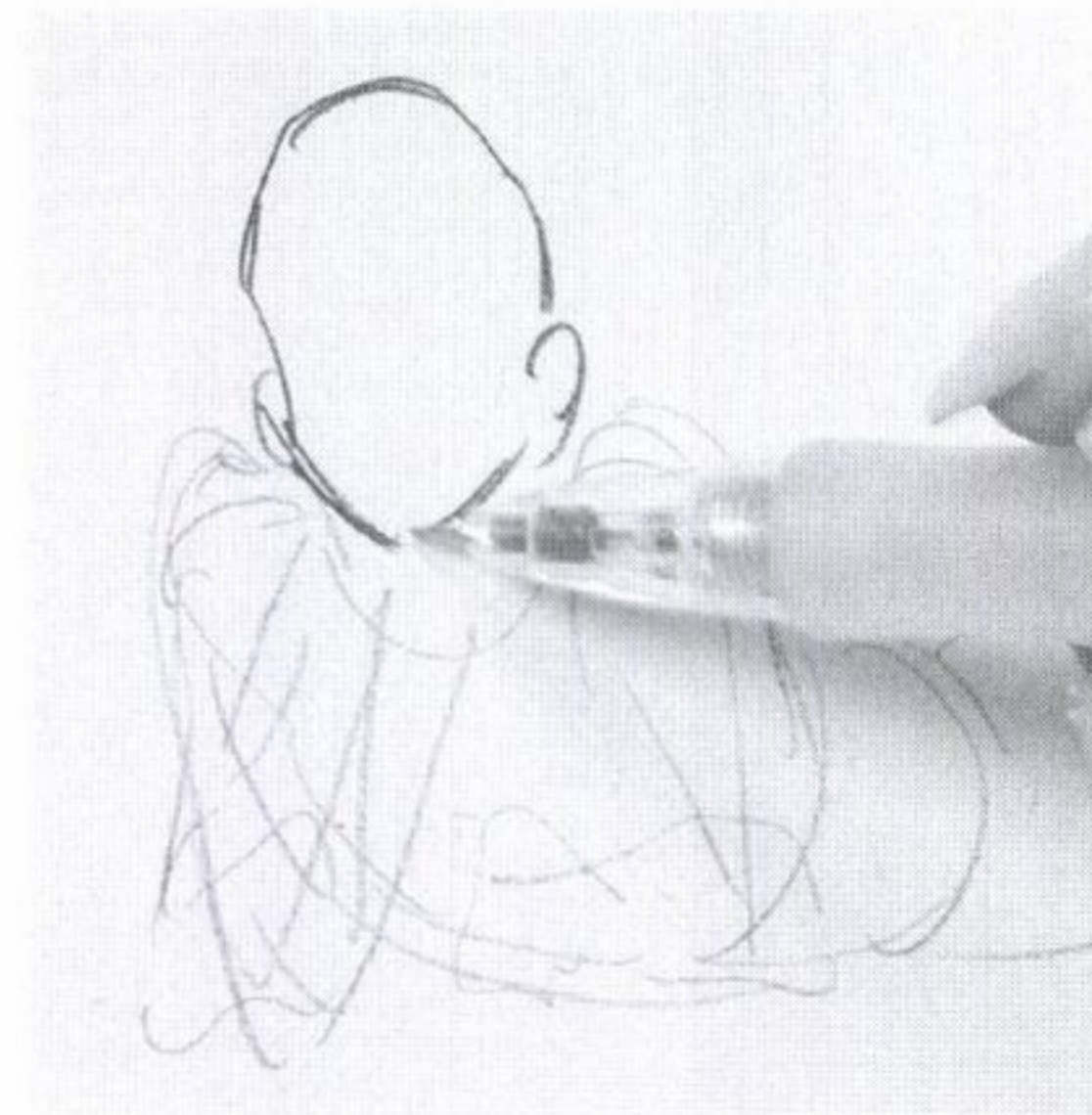
엎드려 누워서 팔꿈치를 대고 있는 포즈를 2개의 각도에서 그려 봅니다. 상체를 젖히고 어깨를 올리고 있는 덕분에 목은 박혀 있듯이 짧게 보입니다.



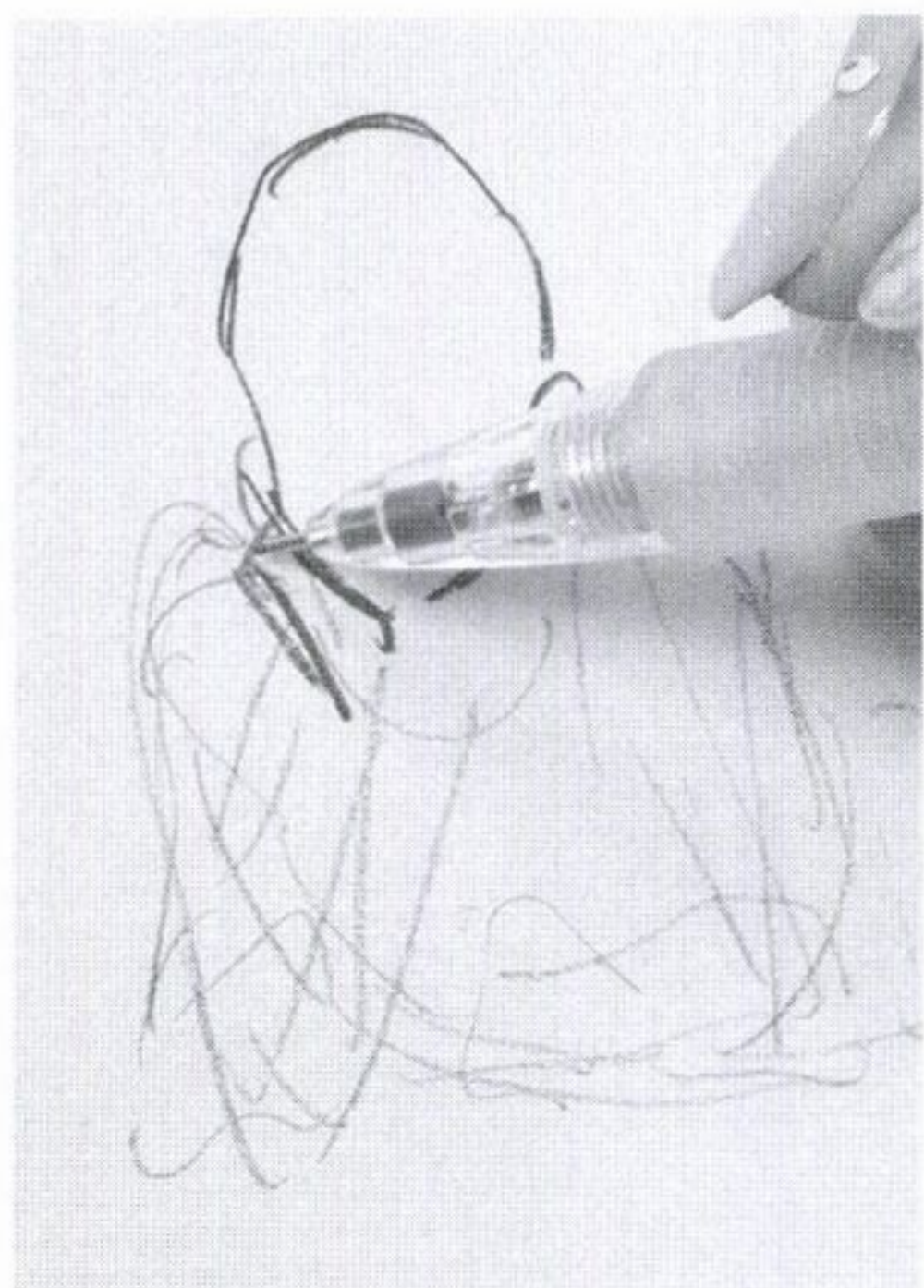
2 얼굴 각도를 정했다면 대략적인 구도를 고려하여 실루엣을 느슨하게 밑그림.



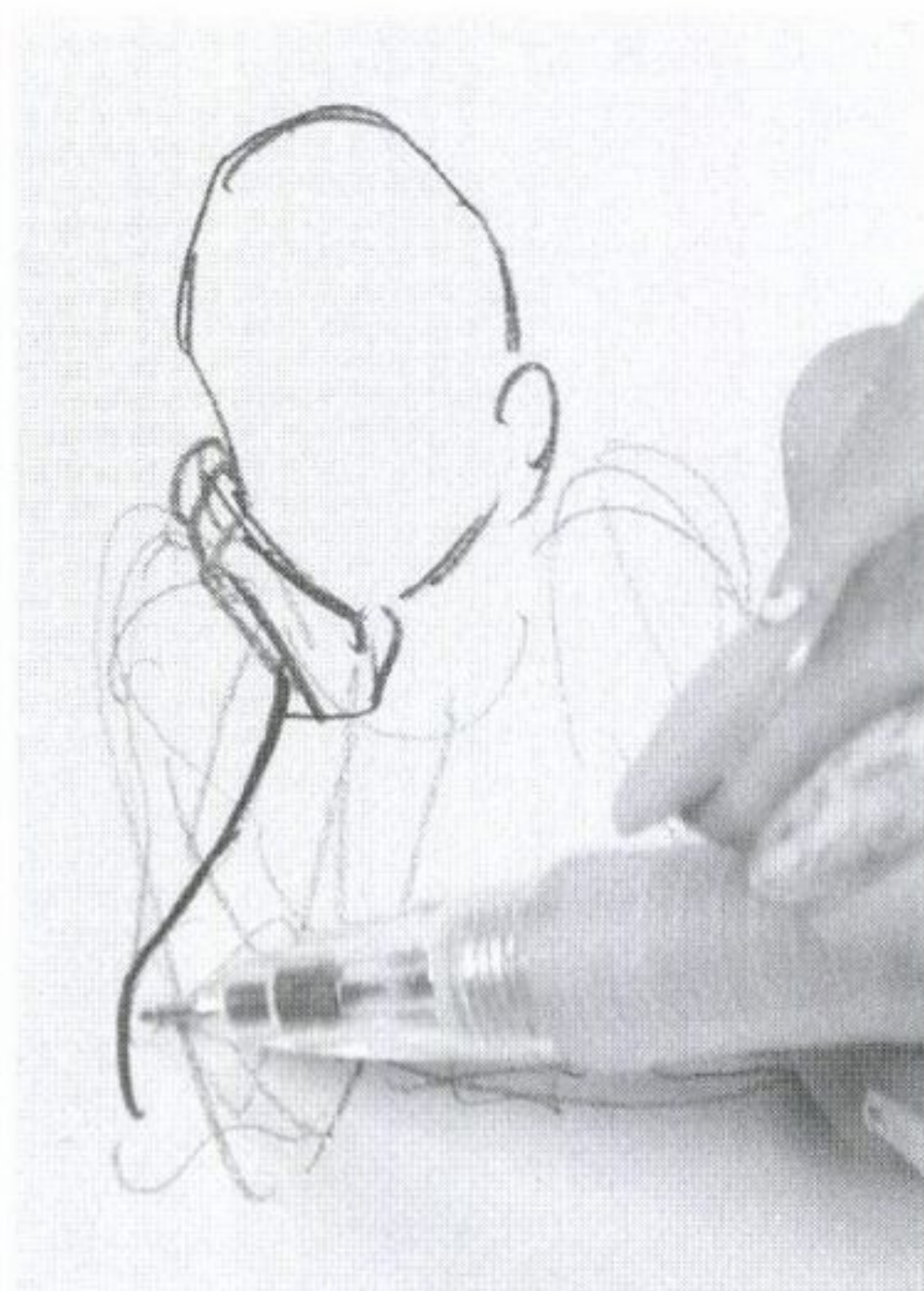
3 흉부, 허리, 엉덩이, 허벅지의 덩어리를 잡아나간다.



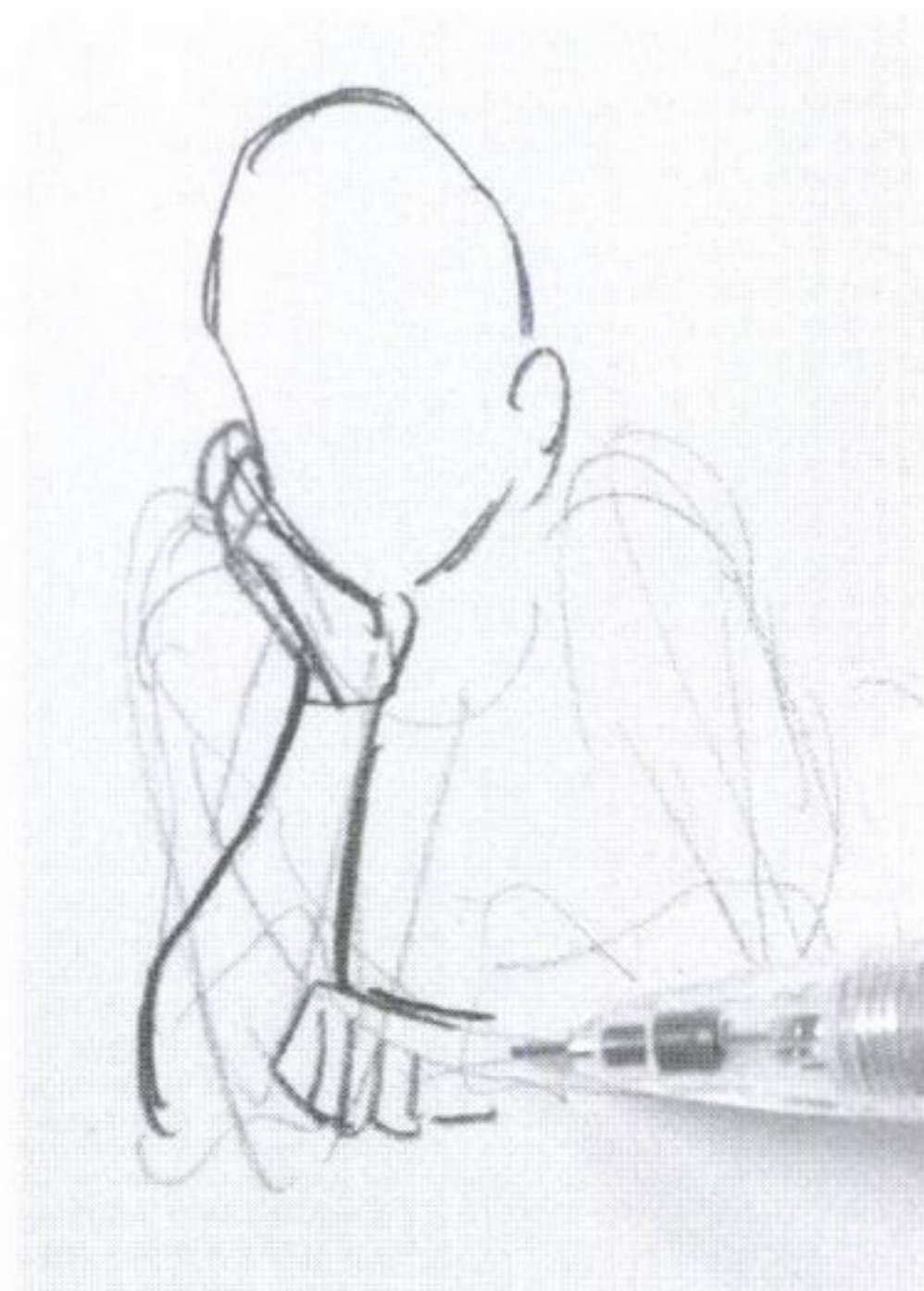
4 턱을 괴고 있는 오른팔의 위치를 정한다.



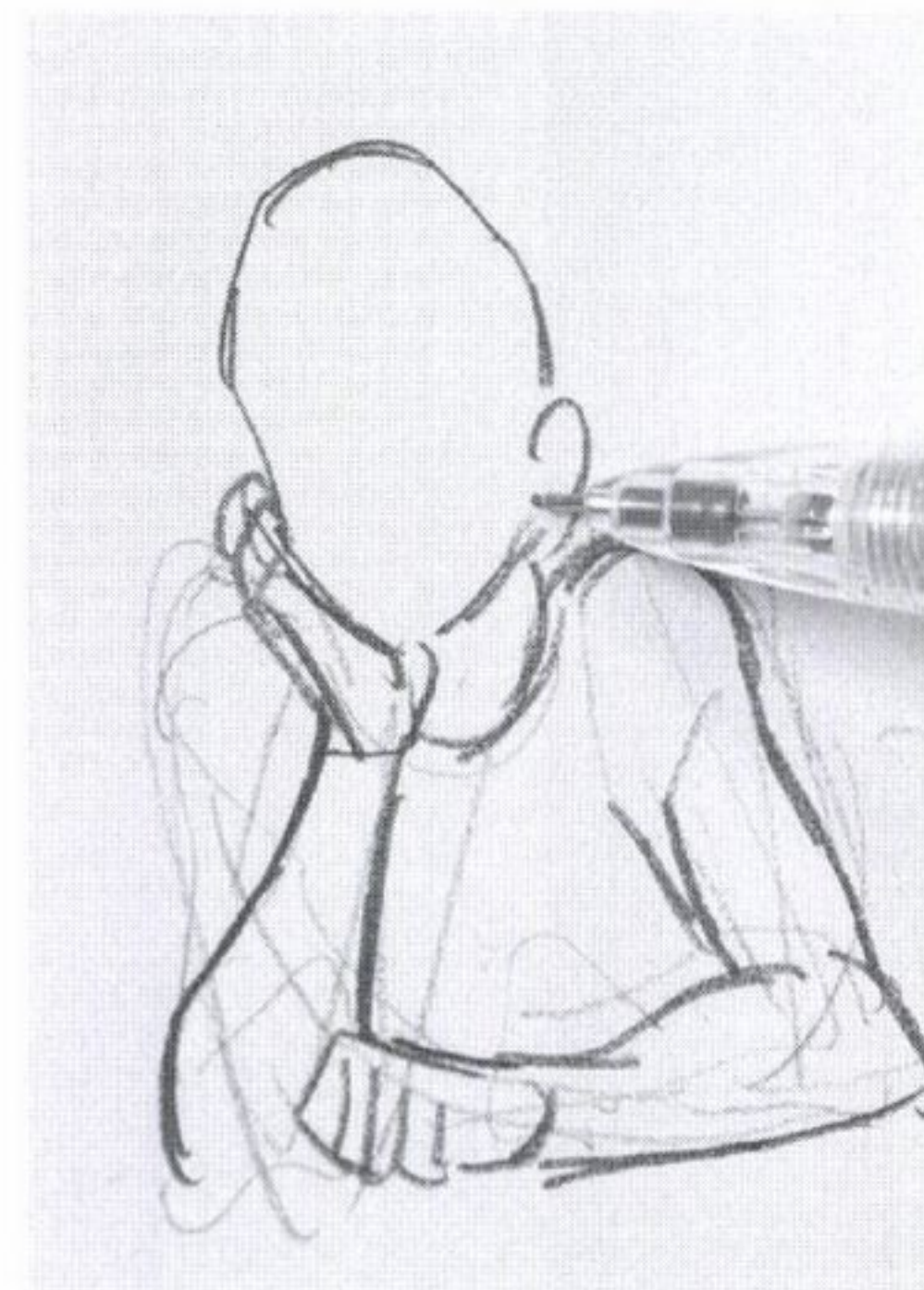
5 팔꿈치를 대고 있으므로 오른쪽 어깨가 올라가 있다. 손의 위치부터 마무리 짓는다.



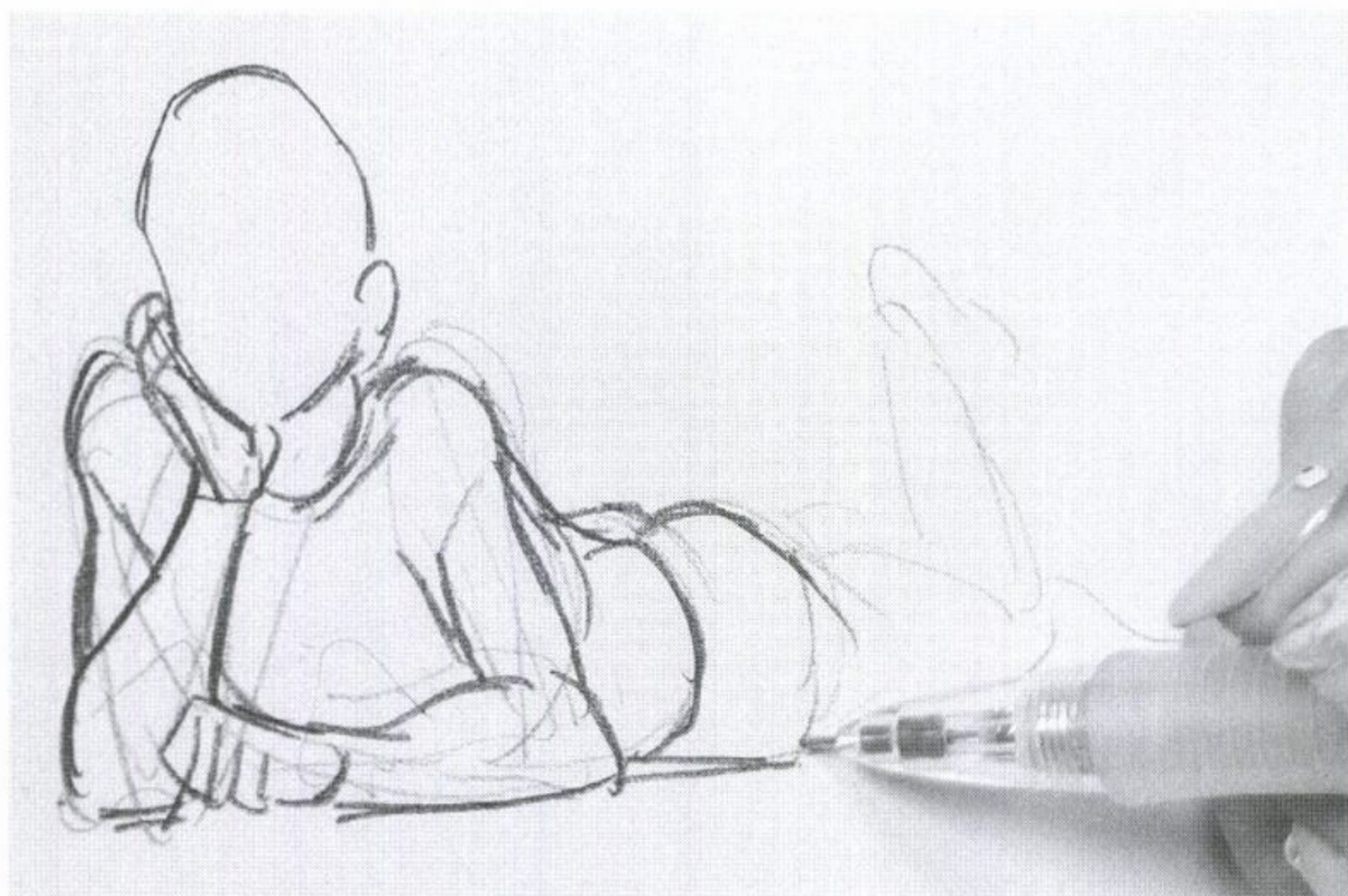
6 전환의 형태를 샤프한 선으로 그린다.



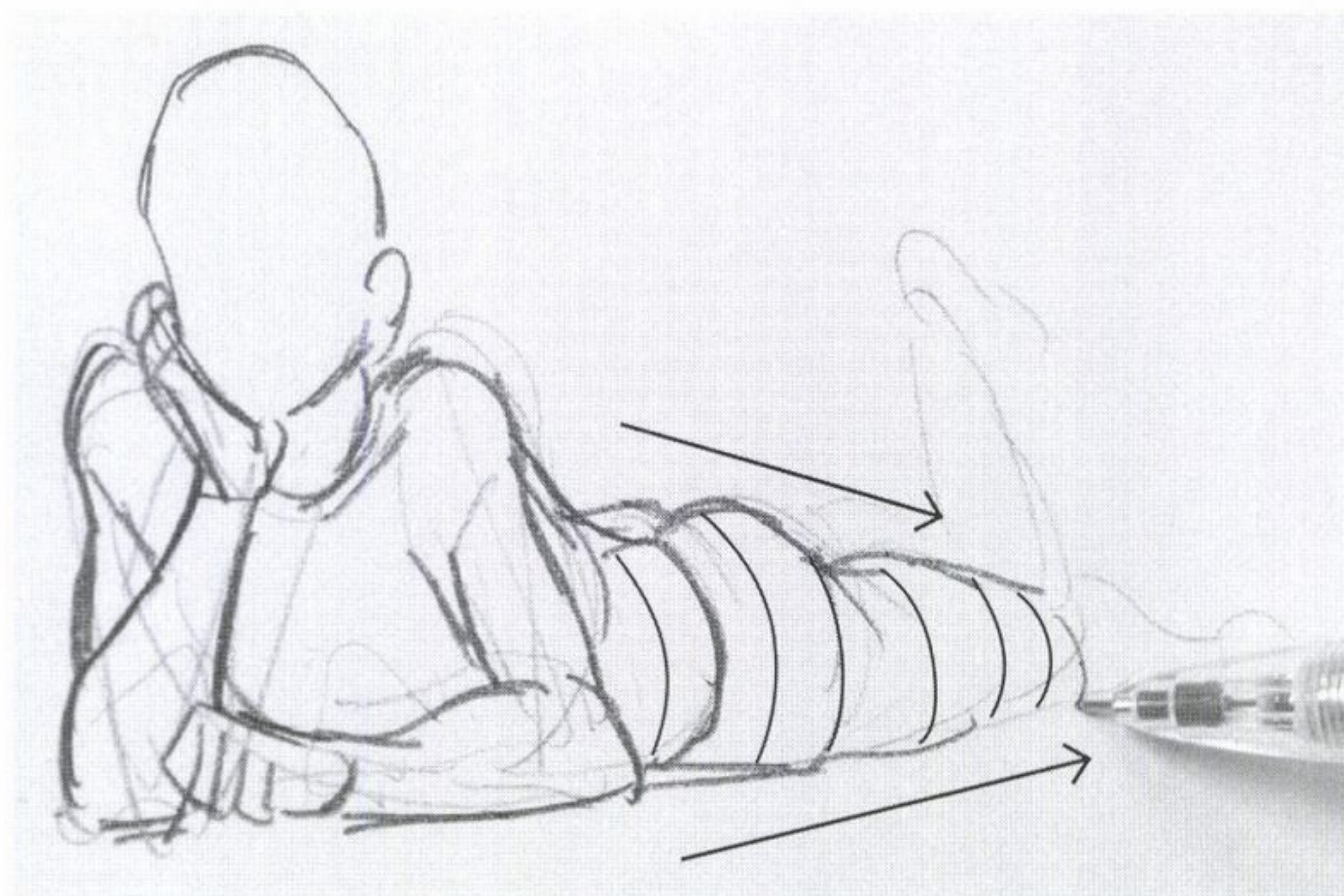
7 가벼이 쥐고 있는 왼손의 위치를 정한다.



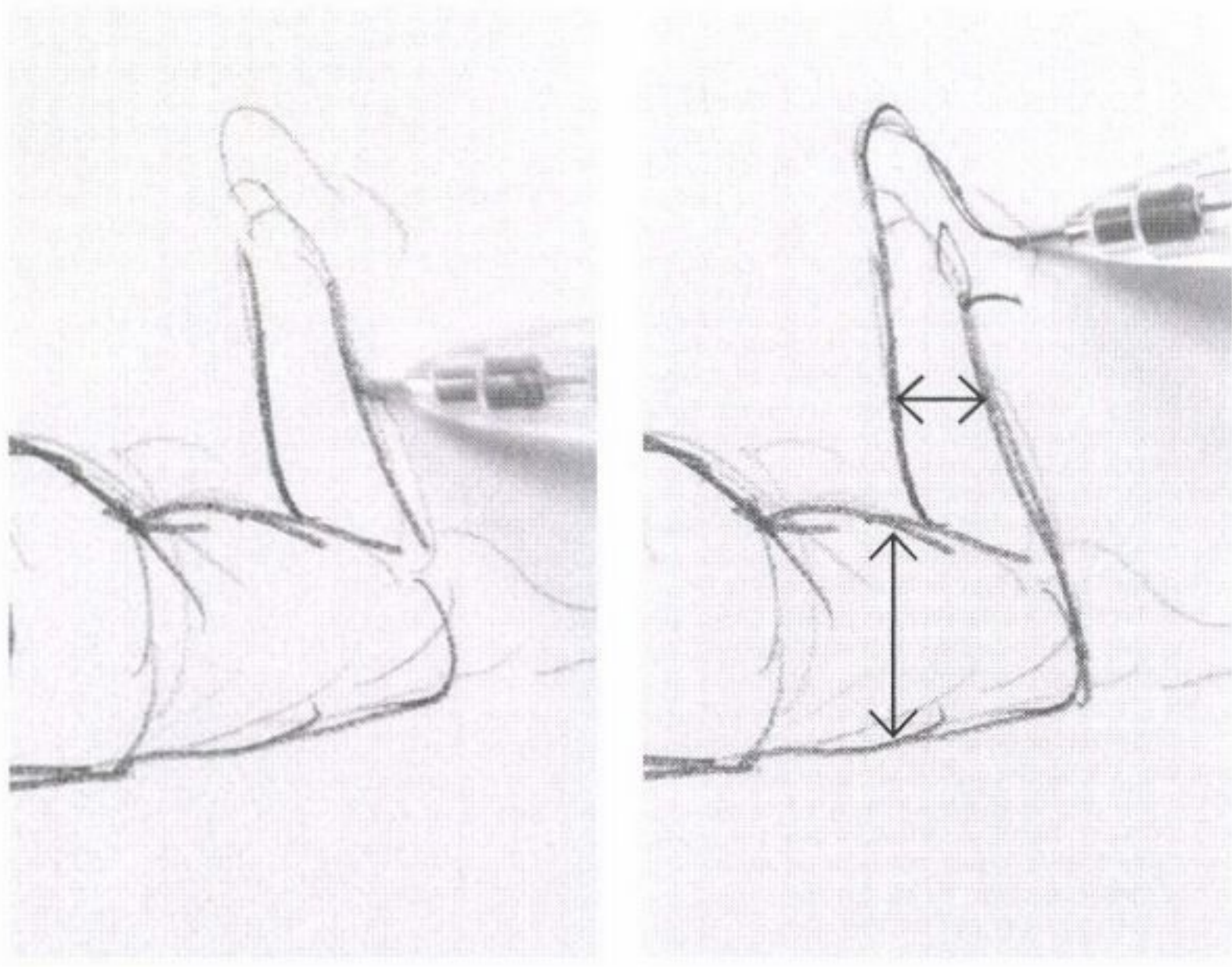
8 목의 위치는 어깨보다 낮아서 신체에 파묻혀 있는 것처럼 보인다.



9 팔꿈치와 허리(배)처럼 접지하고 있는 부분을 살짝 짓눌러서 평평한 바닥의 존재를 어필. 신체에 걸려 있는 부하를 표현한다.



10 신체의 두께를 생각하면서 안으로 안으로...

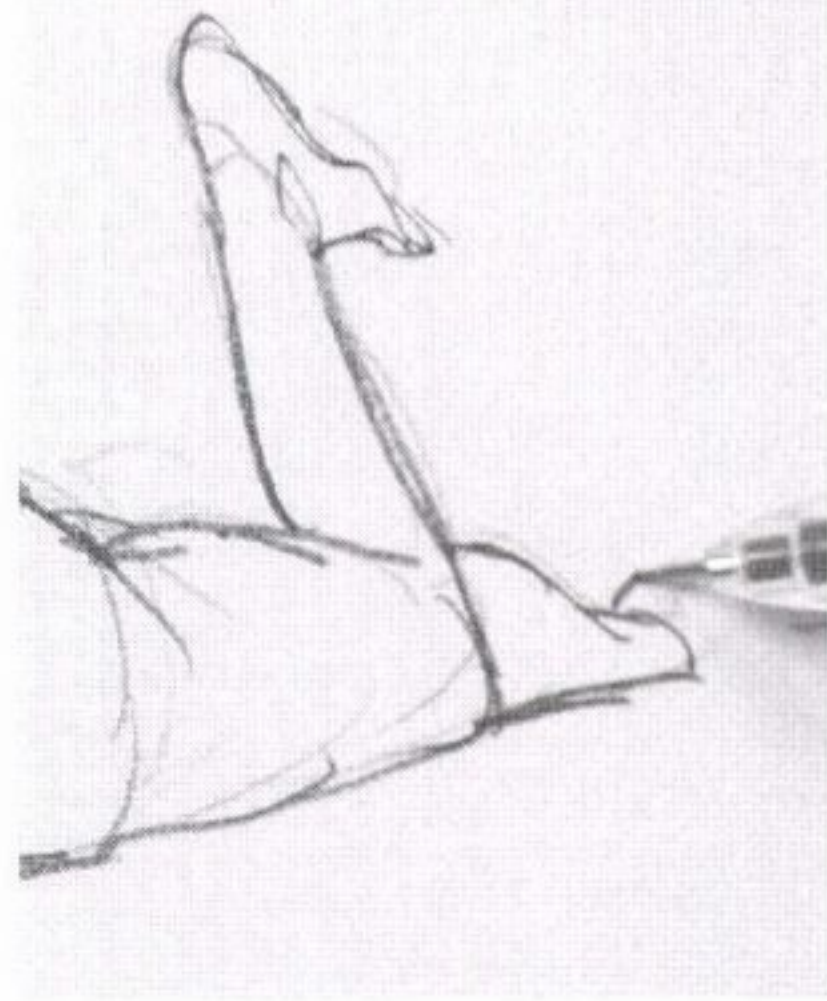


11 허벅지와 장딴지에서 극단적으로 두께를 변화 시킨다. 관절을 경계 삼아 밸런스를 전환하면 원근감이 드러나기 쉽다.

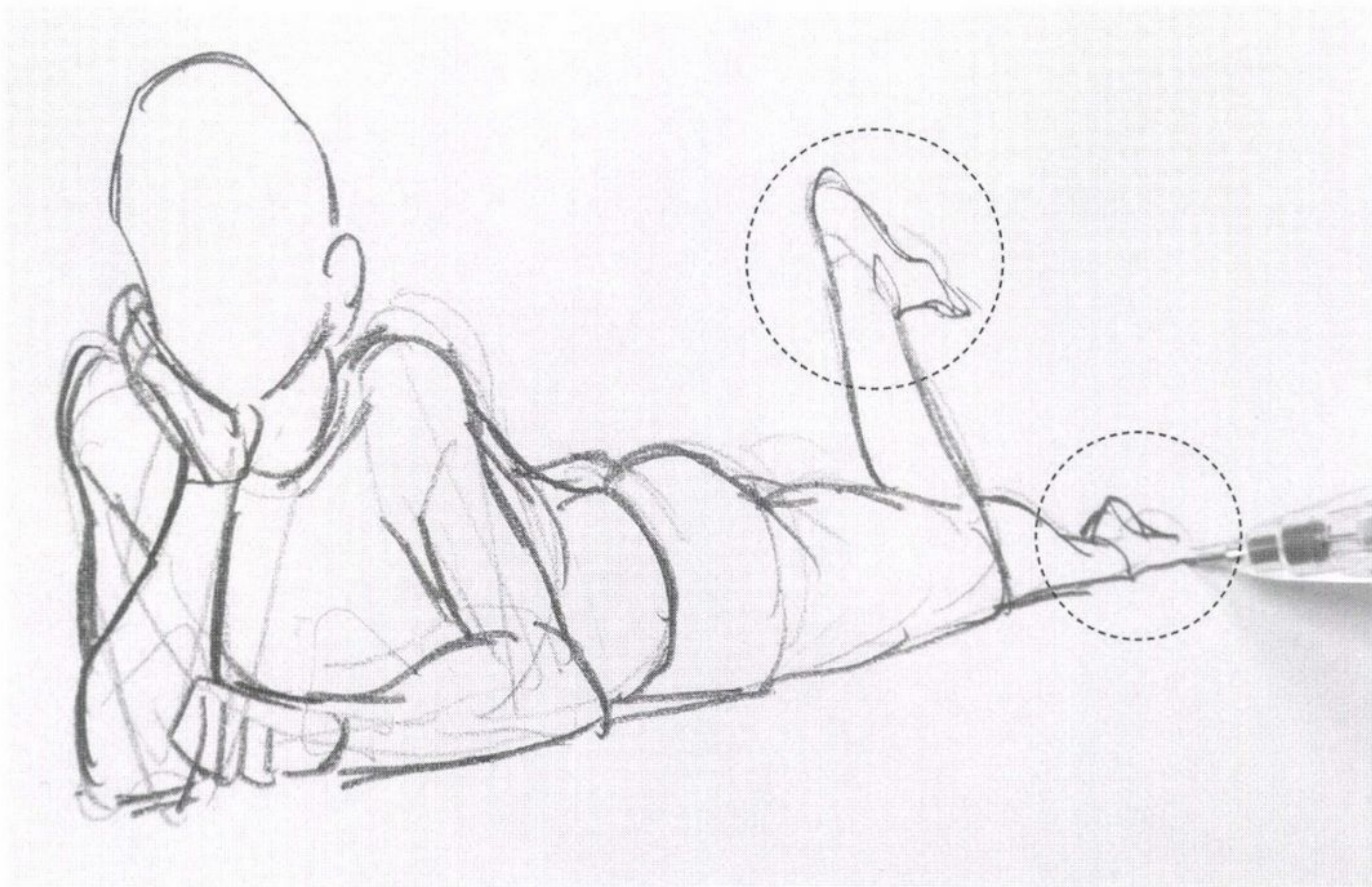


발뒤꿈치는 샤프하게 제대로 그려준다.

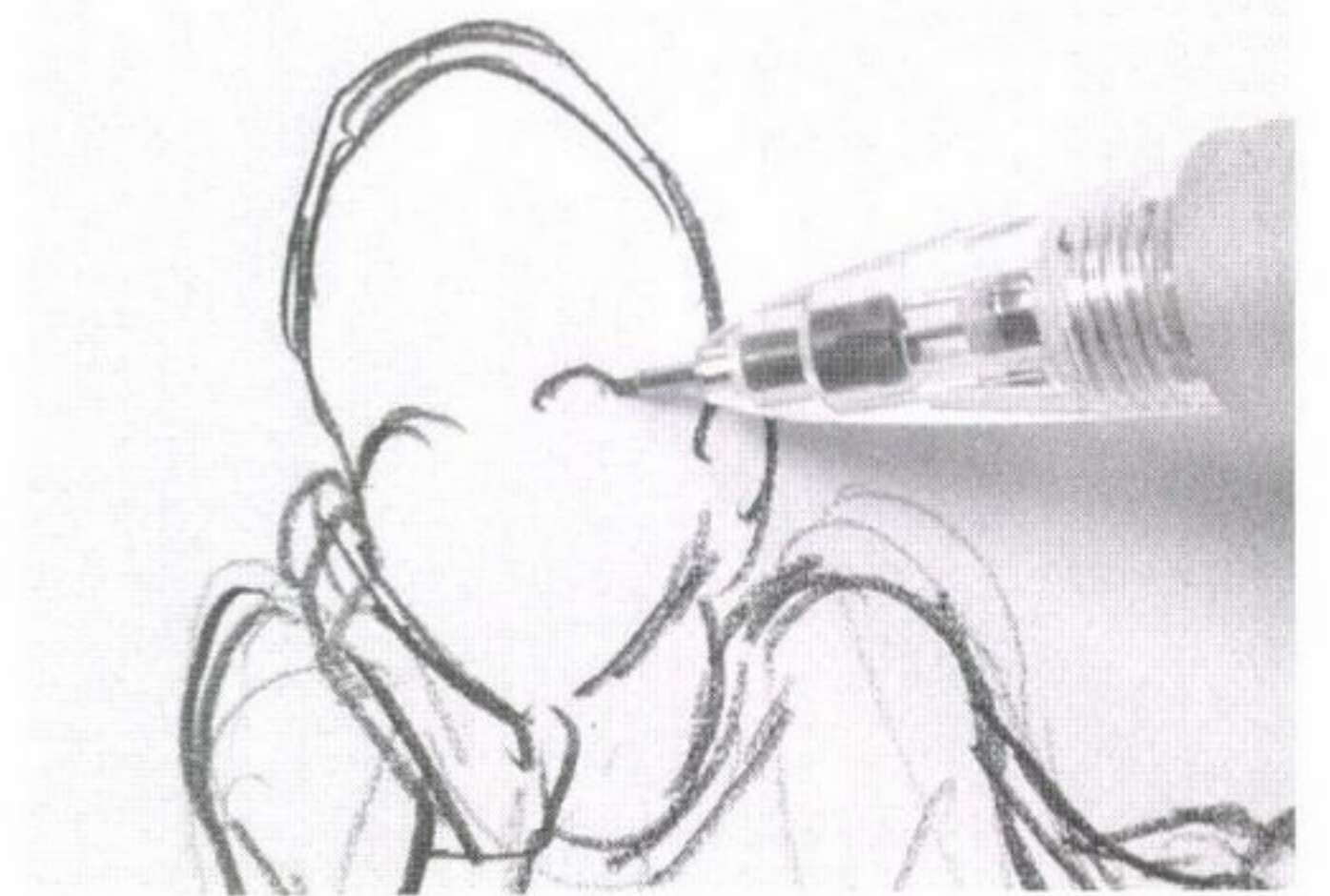
12 발의 각도에 주의 하면서 발가락 끝까지 그린다.



13 원근감을 주면서 전신 밸런스를 잡기 위해서 오른쪽 다리는 작게.



14 좌우 발끝 사이즈에도 차이를 준다. 다리를 파닥파닥 거리고 있는 느낌.

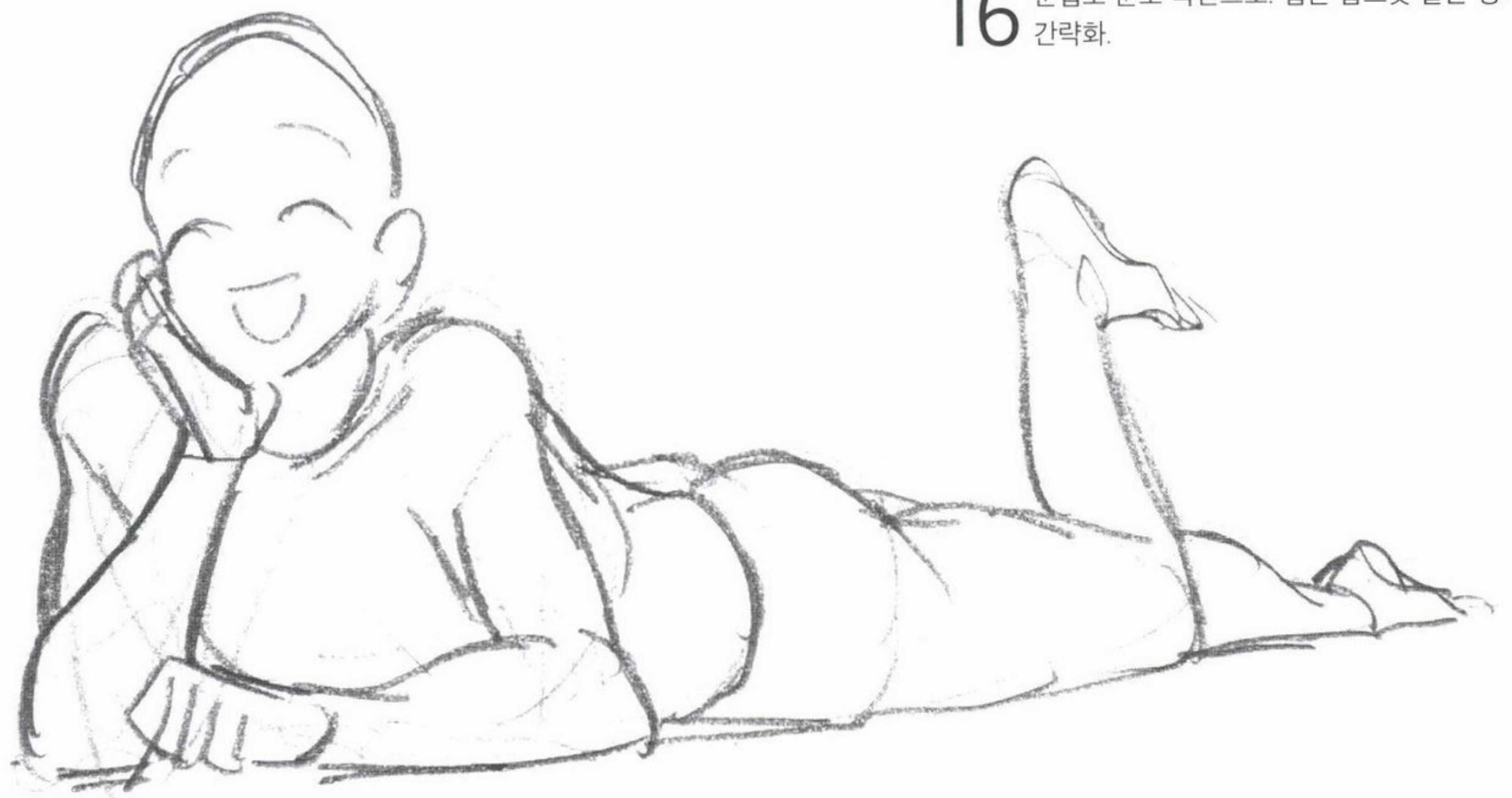


15 즐겁고 릴axed한 표정으로.



16 눈썹도 눈도 곡선으로. 입은 밥그릇 같은 형태로 간략화.

17 포즈 완성.



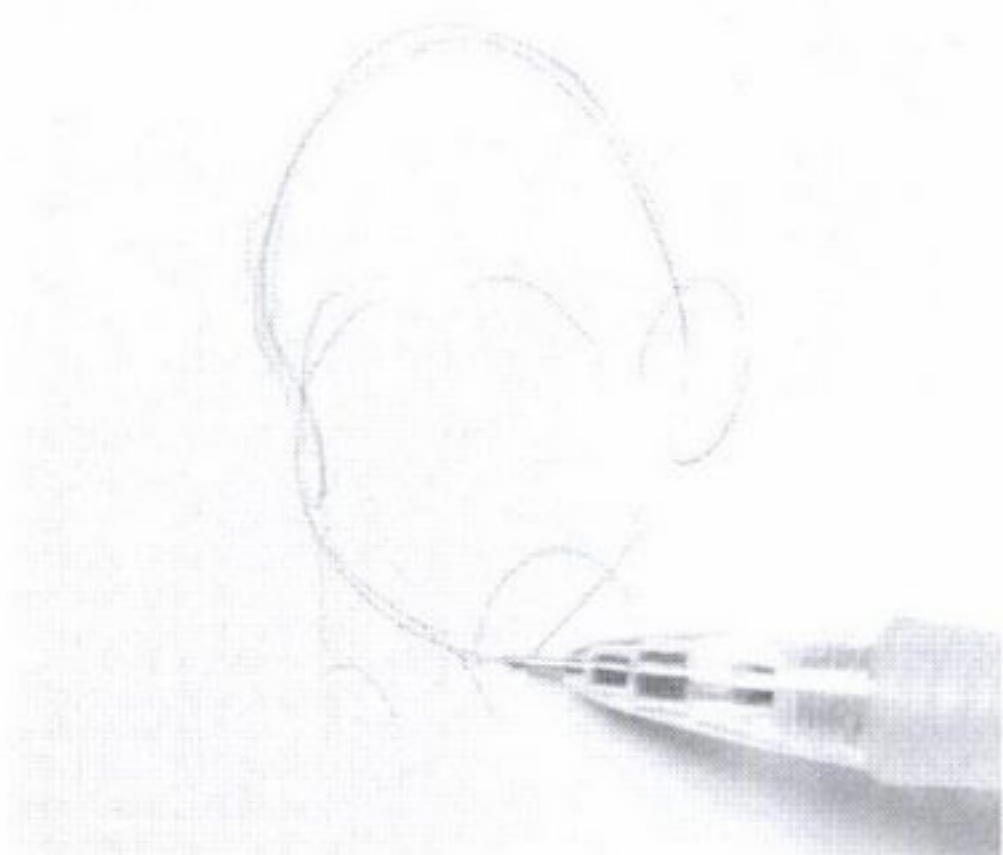


[앵글 변환!]

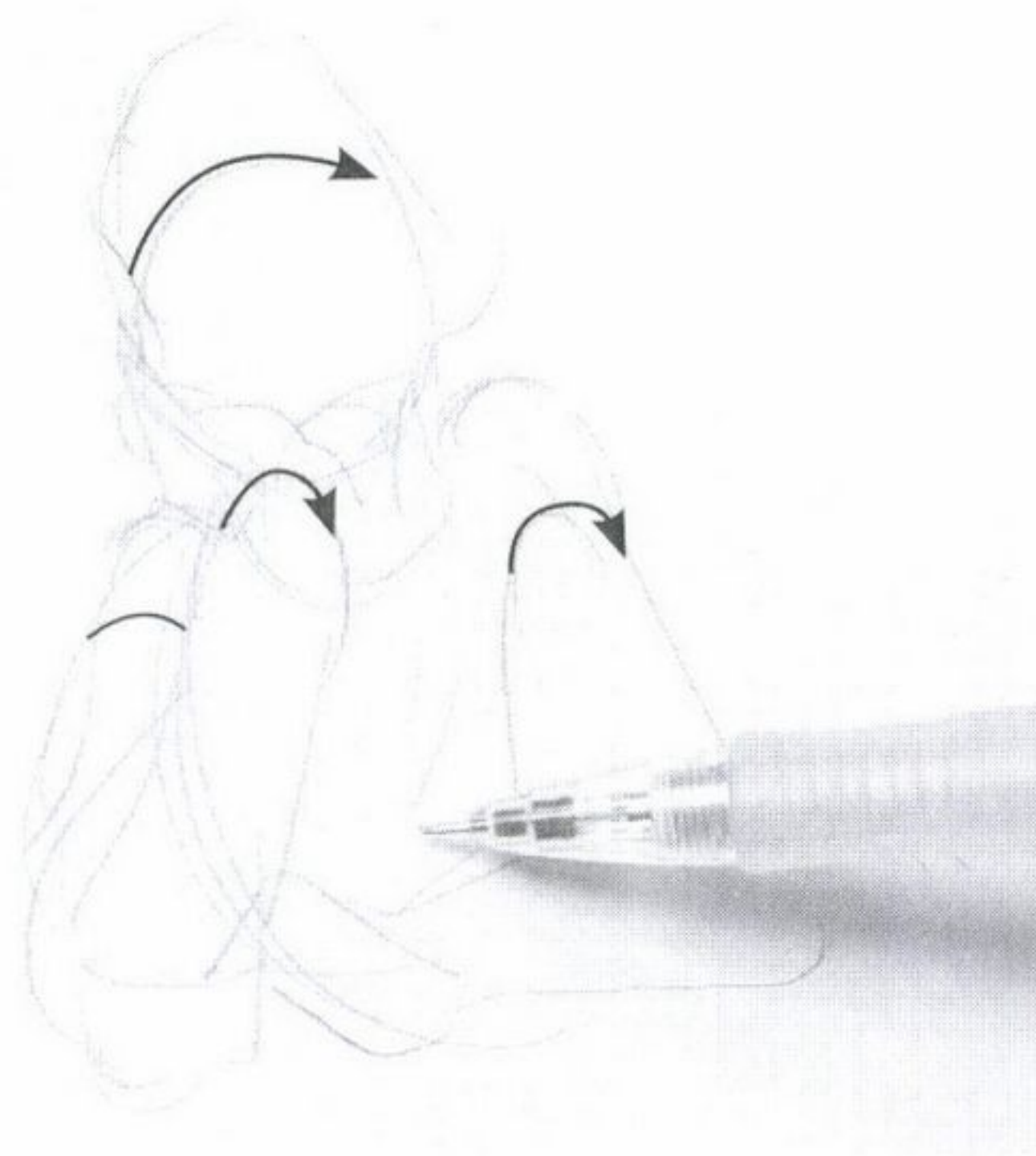


동일한 포즈를 지면 쪽 로우 앵글로 그린다

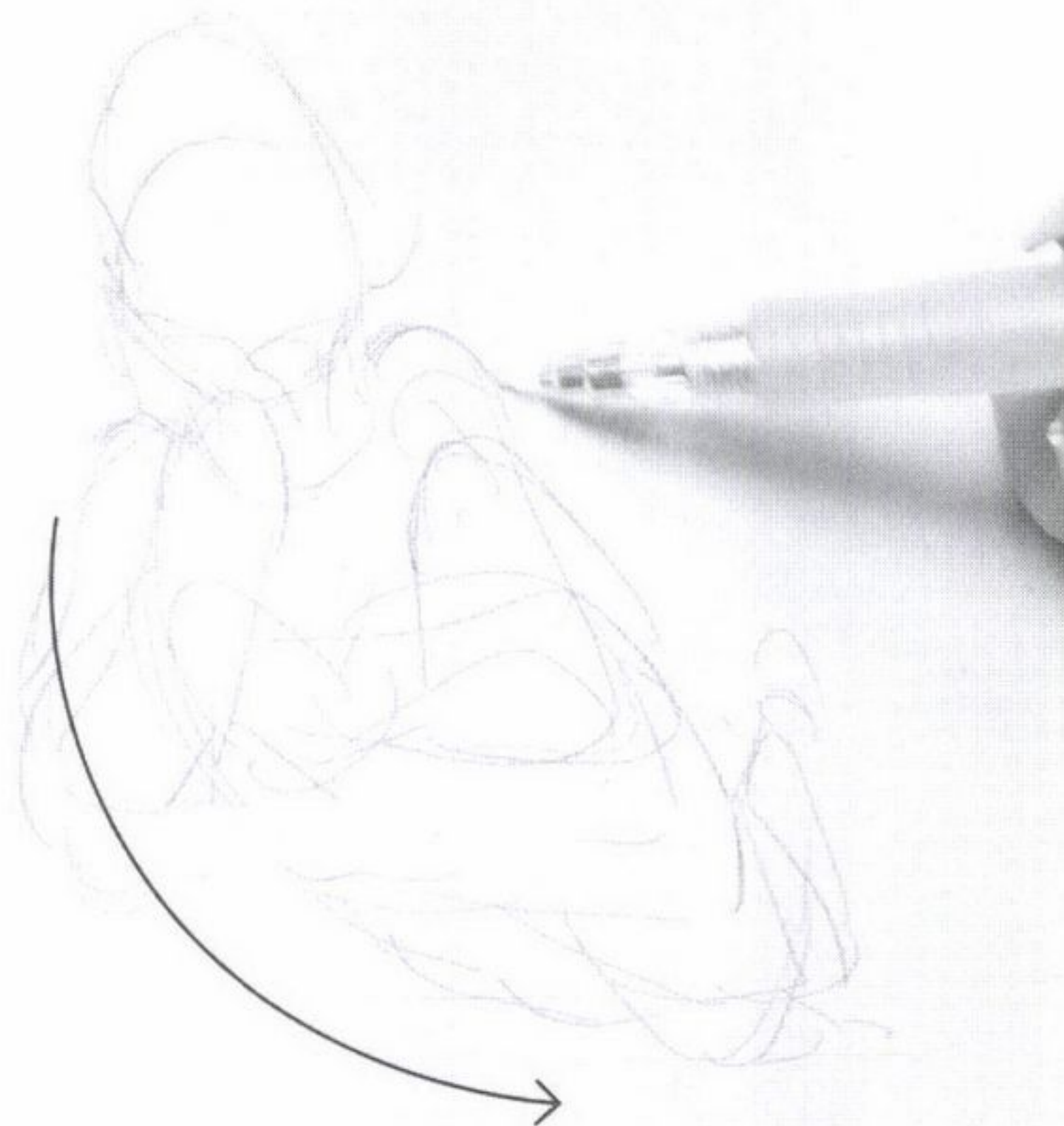
91p의 누워 있는 포즈를 베이스로 삼아 앵글을 바꾸어 데생을 그립니다. 대각선 아래에서 올려다 보고 있으므로 바닥면에 접촉하고 있는 팔과 배 등이 보인다고 하는 설정입니다.



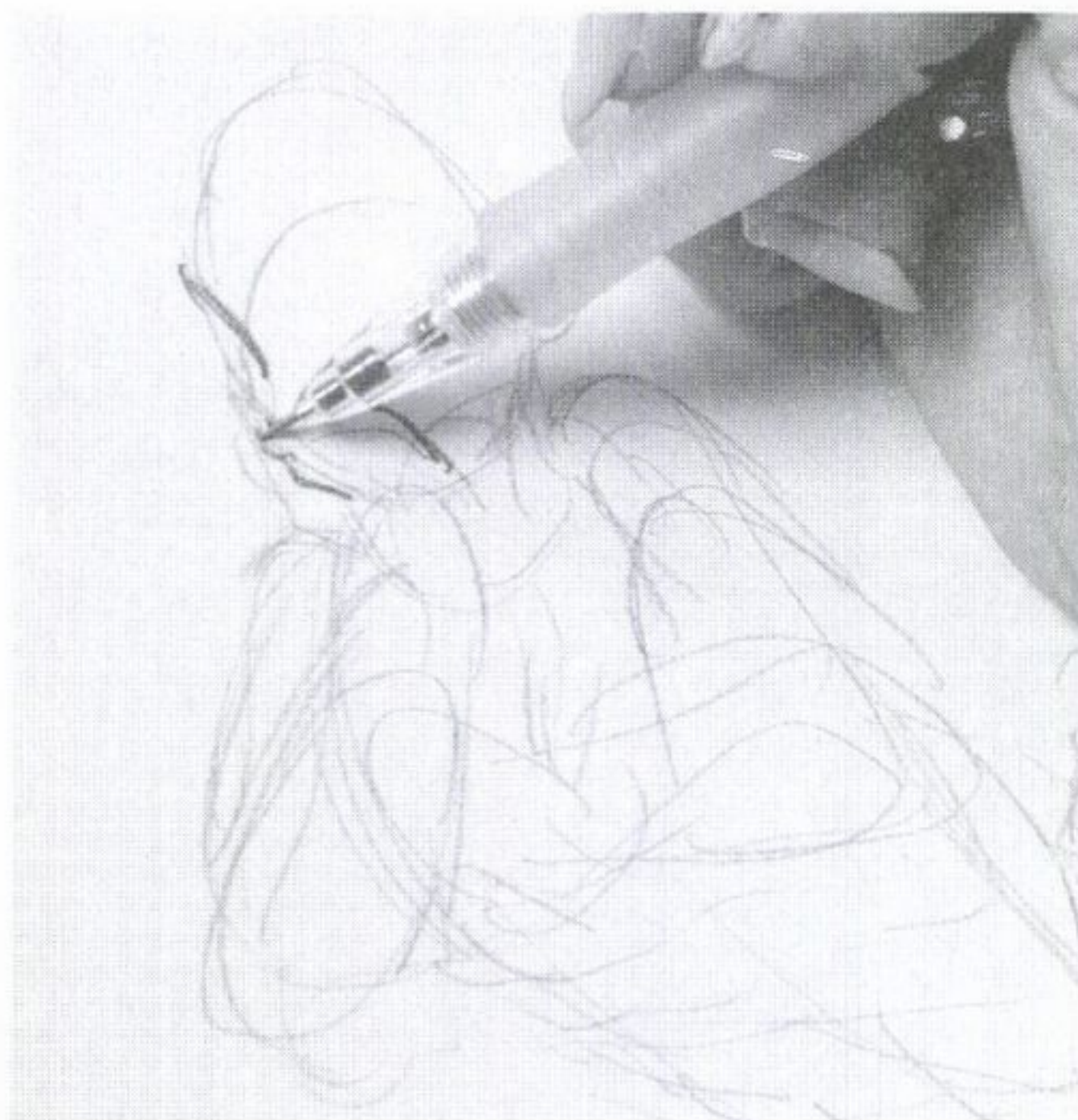
1 밑그림 시작. 로우 앵글이므로 턱 아래 면이 보인다.



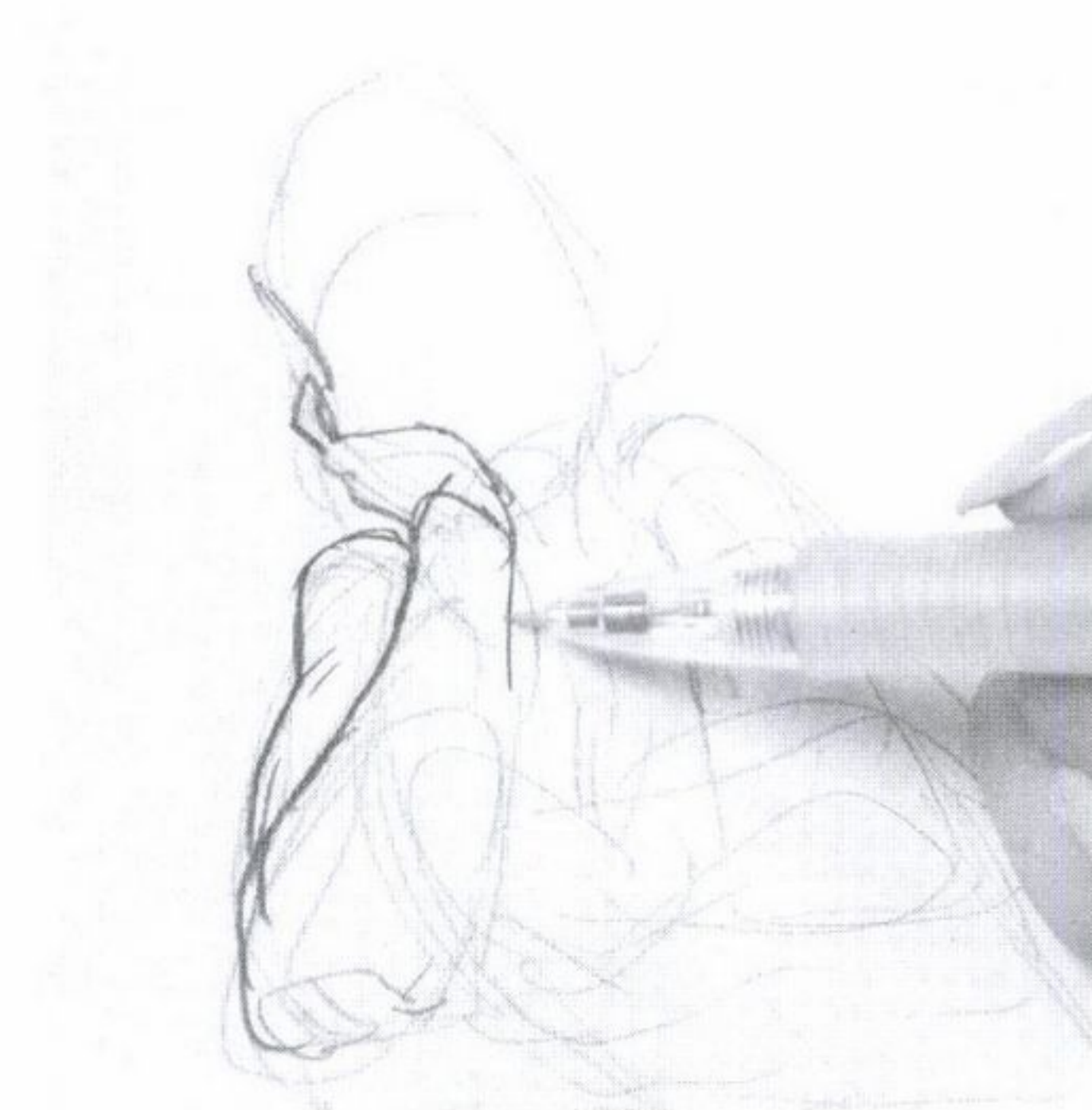
2 로우 앵글 느낌이 나도록 관절은 강한 아치 형태가 되도록 의식한다.



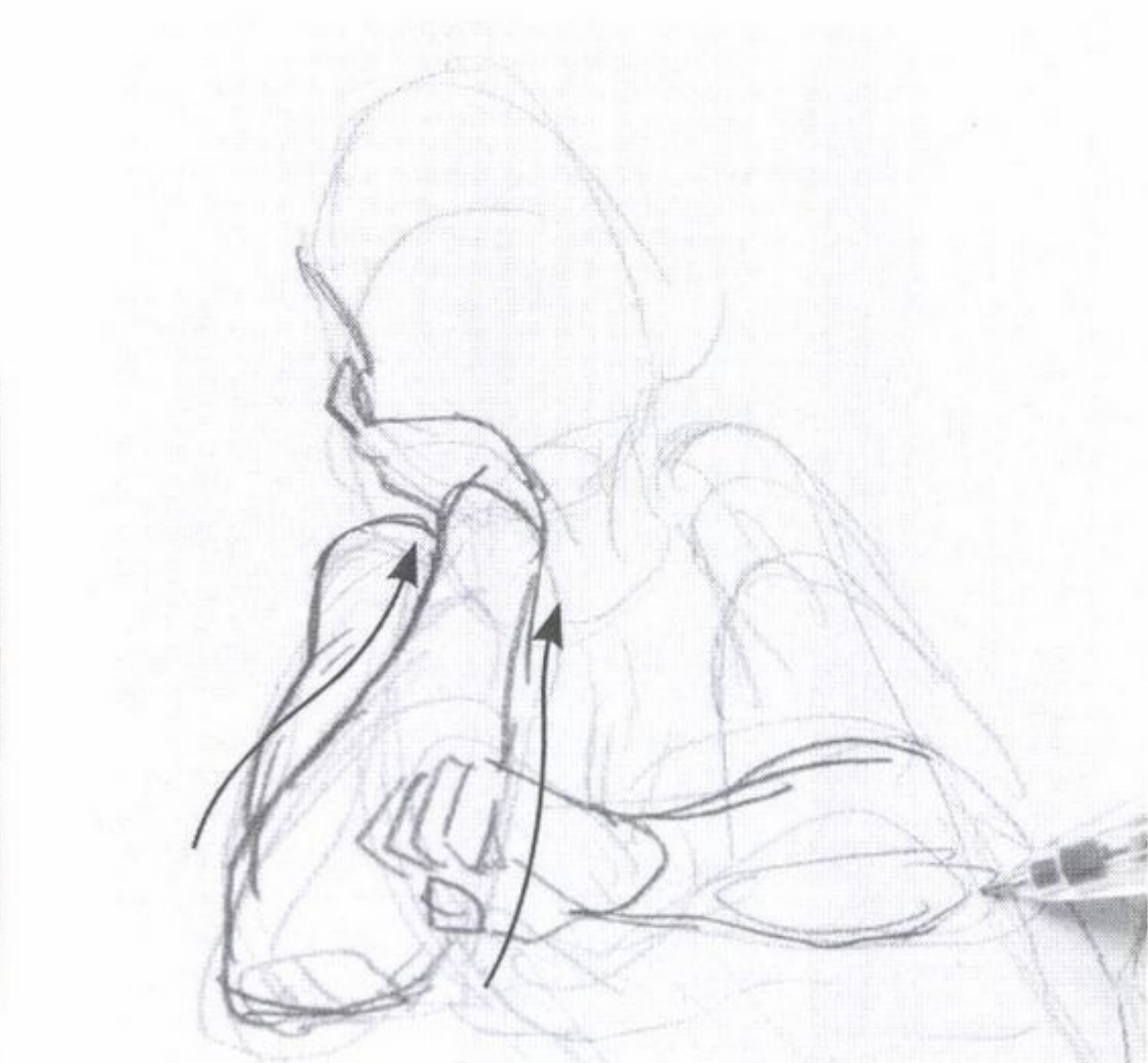
3 바로 밑에서 보는 것이 아니므로 상반신을 크게. 그 안쪽에 하반신을 놓아두듯이 하여 원근감을 유지.



4 마무리 선으로 머리와 손부터 그린다.



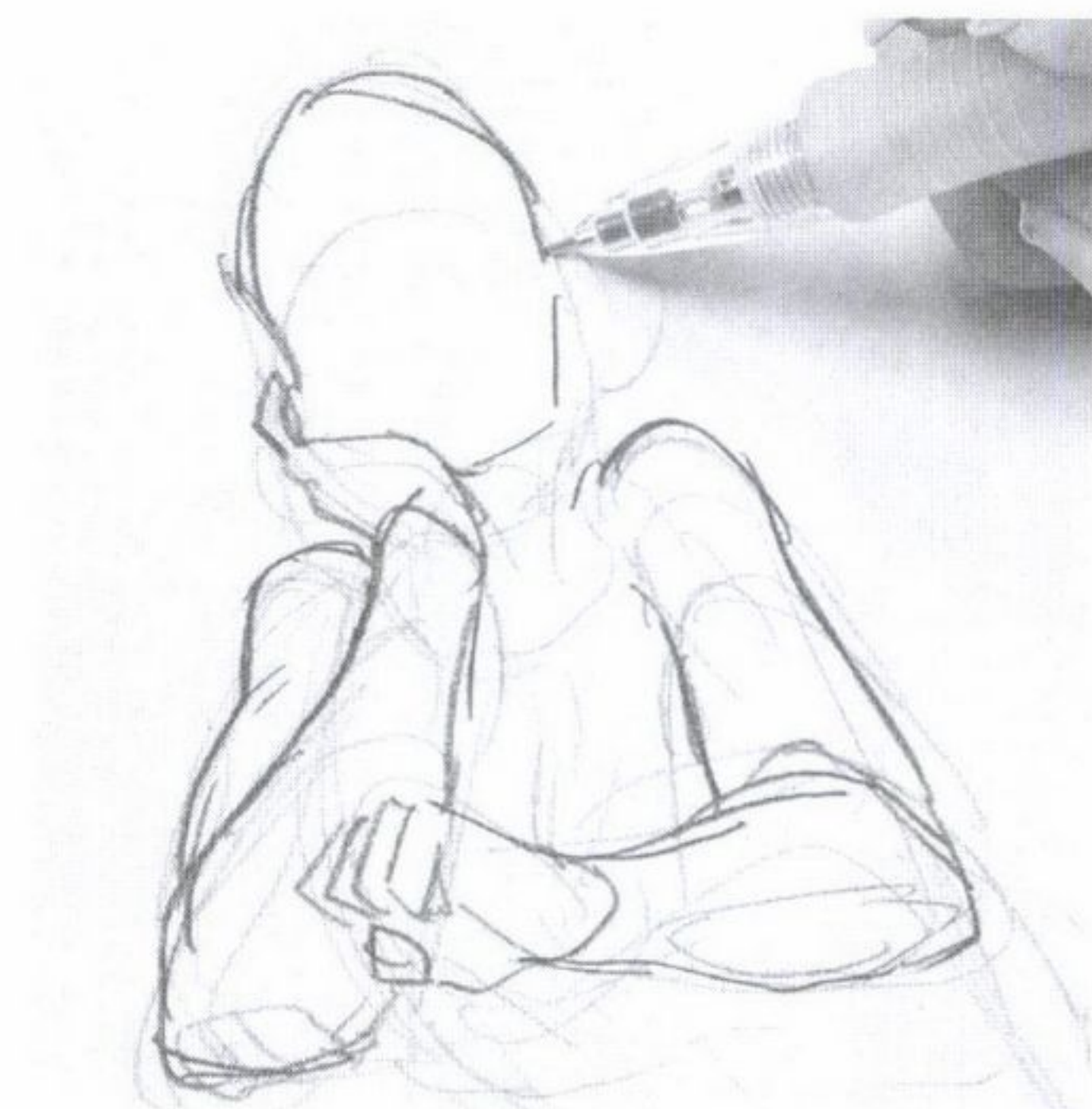
5 손바닥으로 턱을 감싸듯이 그린다.



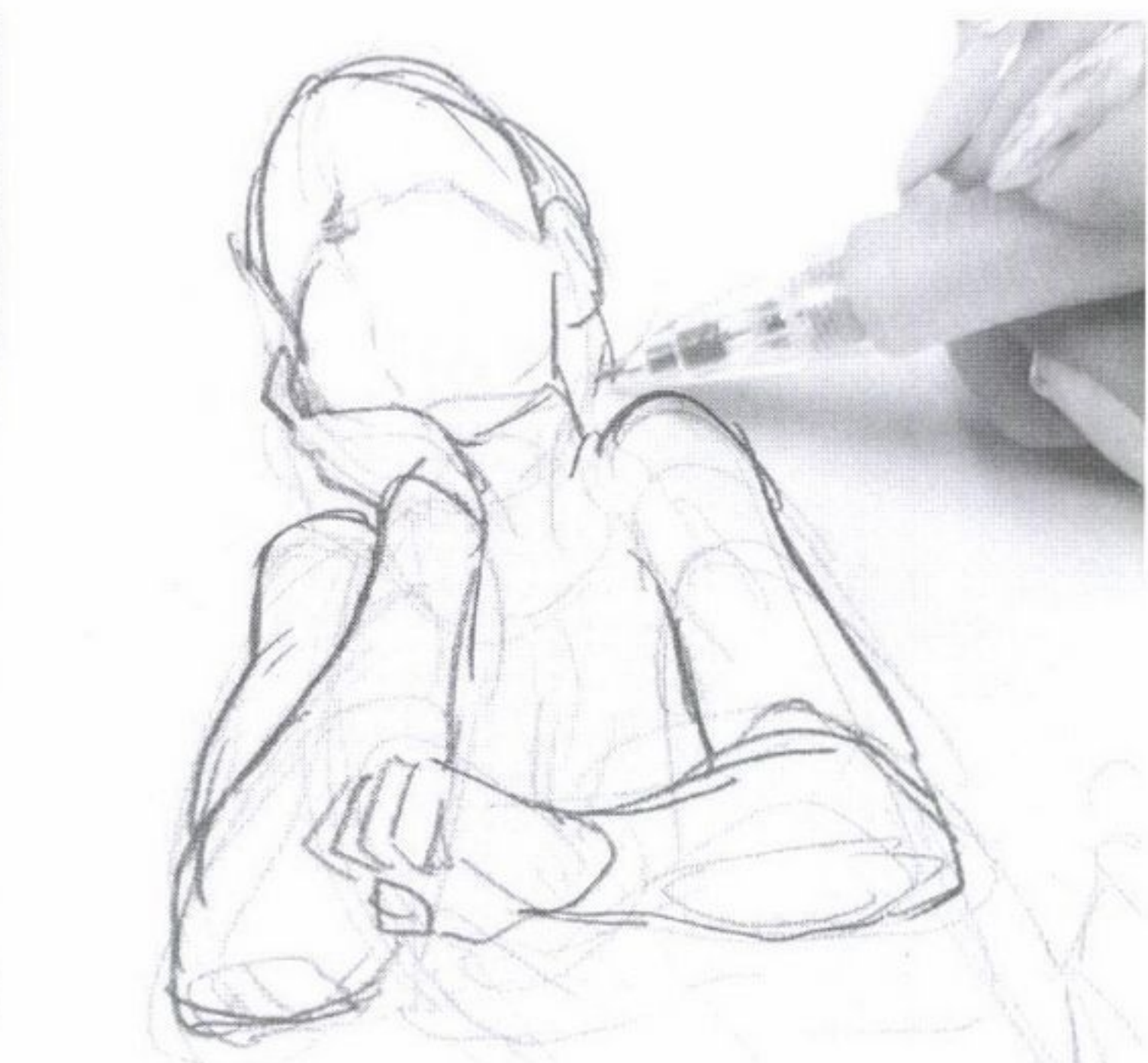
6 팔의 두께를 극단적으로 바꾸어서 하나의 부위 안에서 원근감을 강하게 한다.



7 왼팔도 바닥에 닿아 있는 부분을 크게 하여 어깨와 거리감을 준다.

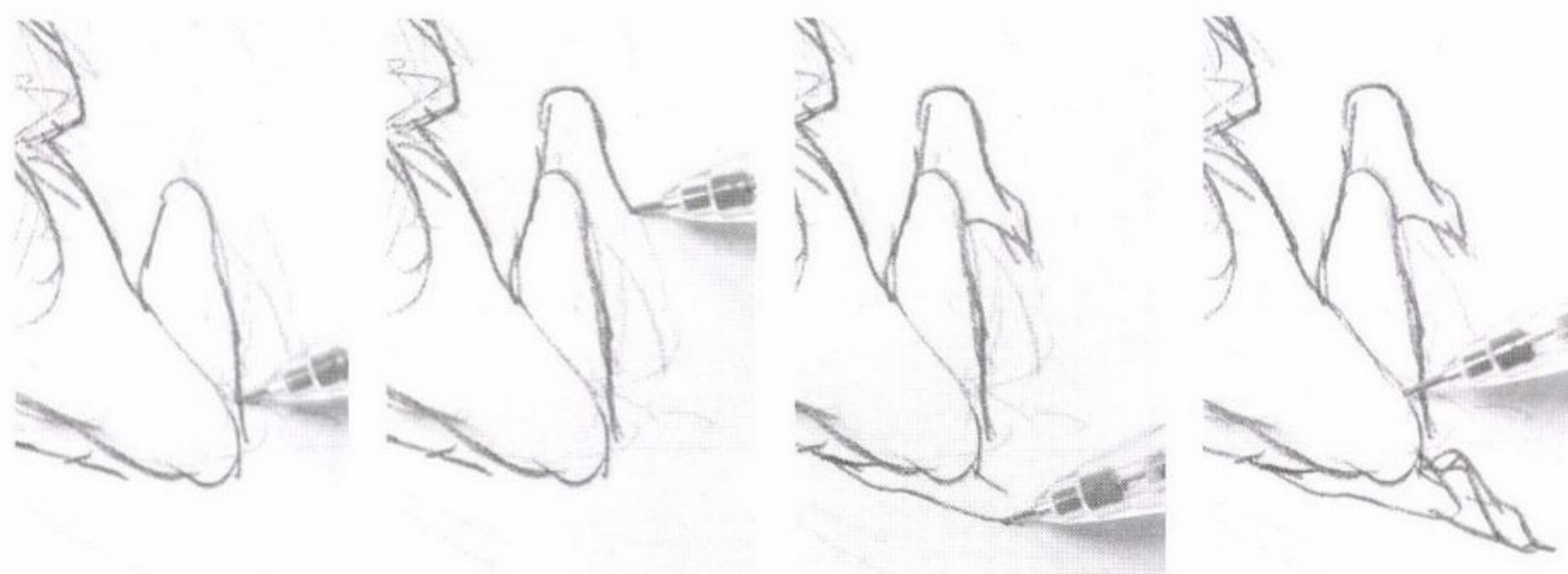


8 머리 형태와 귀의 위치를 확인.



9 귀 뒤쪽과 후두부를 살짝 보여주면 로우 앵글틱한 느낌.

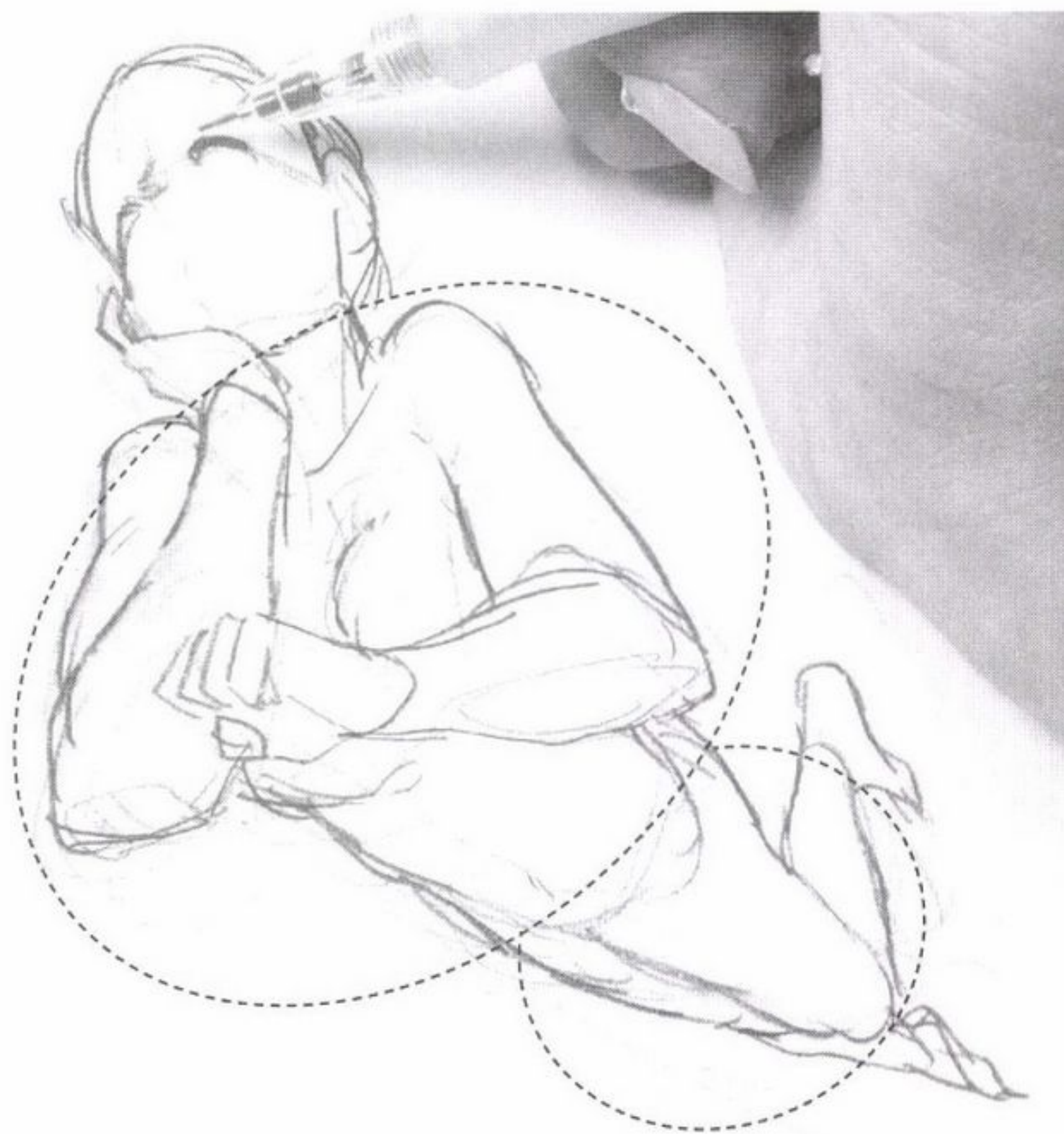
10 복부로 부터 허리, 허벅지의
원근감을 그려준다.



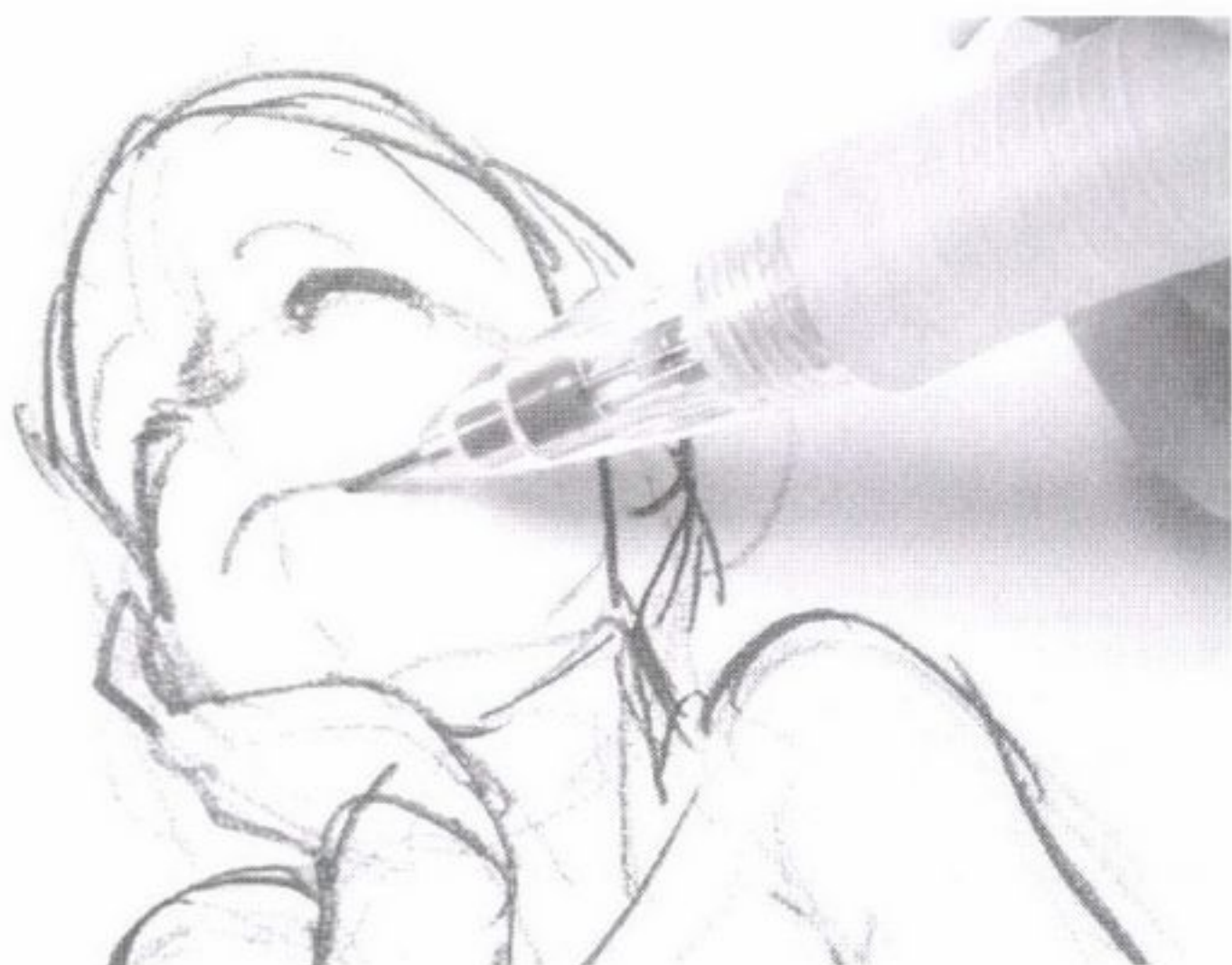
11 아래에서 올려다보고 있으므로 무릎 아래는 허벅지에 가려지는 부분이 많아진다.

12

상반신과 하반신의 비율에 꽤나 차이를 주면 모자이크
다운 박력이 생긴다.



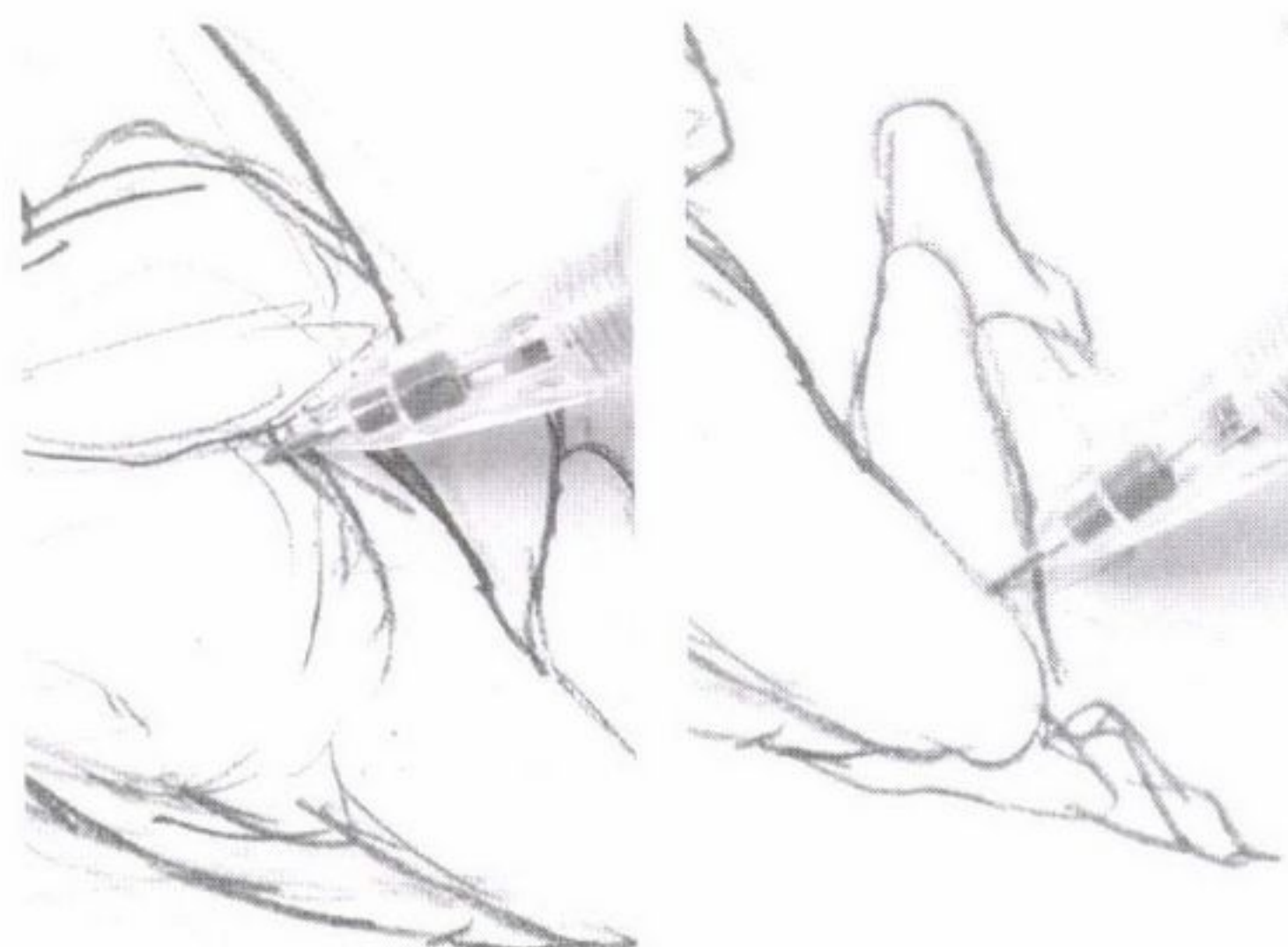
13 얼굴 부위도 둥그스름하게 한다. 밑그림의 아치 형태
라인을 따라서 눈과 입을 그린다.



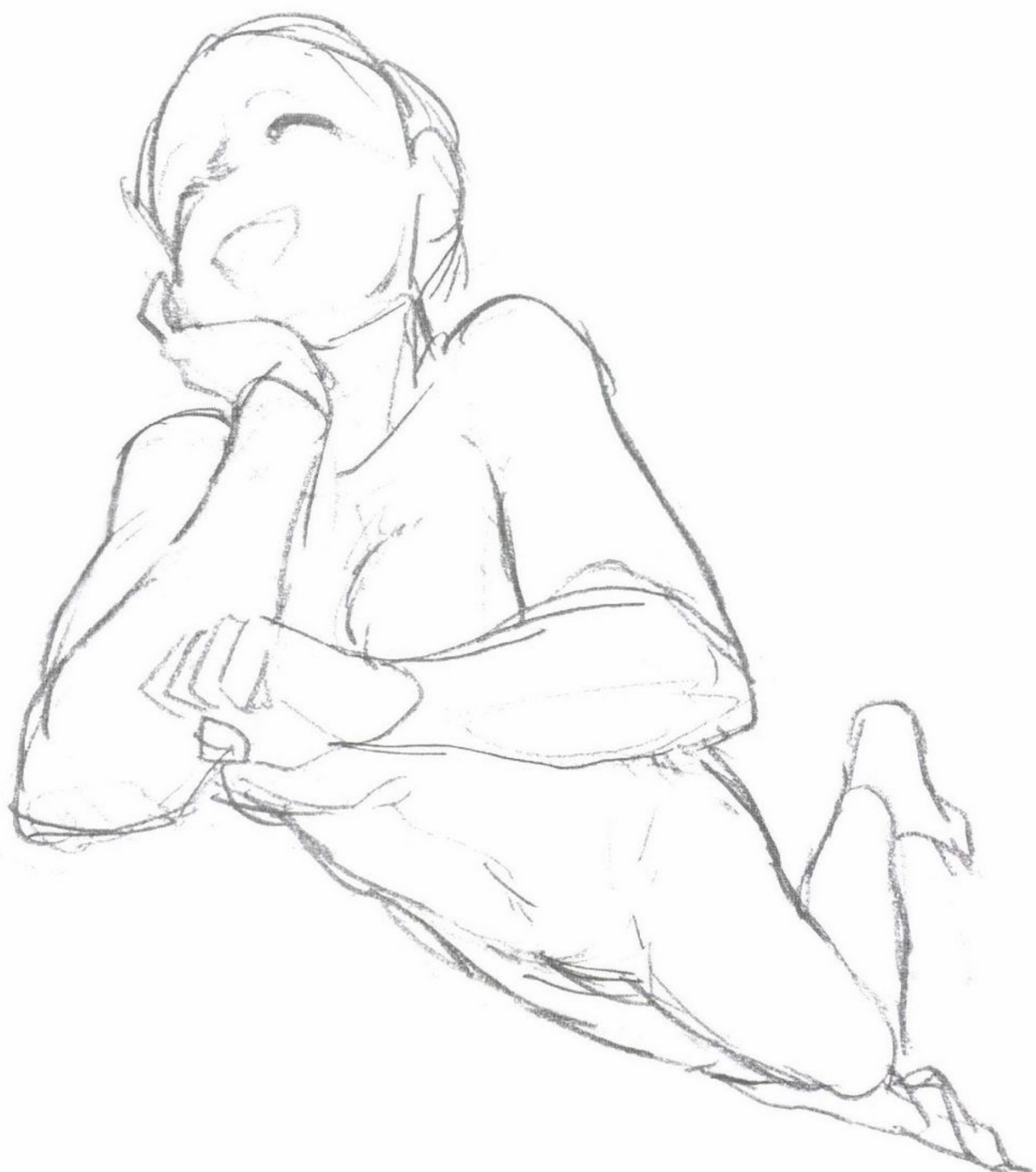
14 입의 형태를 변형 시켜서 올려다보는 형태로 표현한다.



15 바닥에 닿아 짓눌리는 면을 그려 넣는다.



16 로우 앵글 포즈 완성. 입체감을 주면서 각 부위
의 각도 차이를 구분하여 그린다.



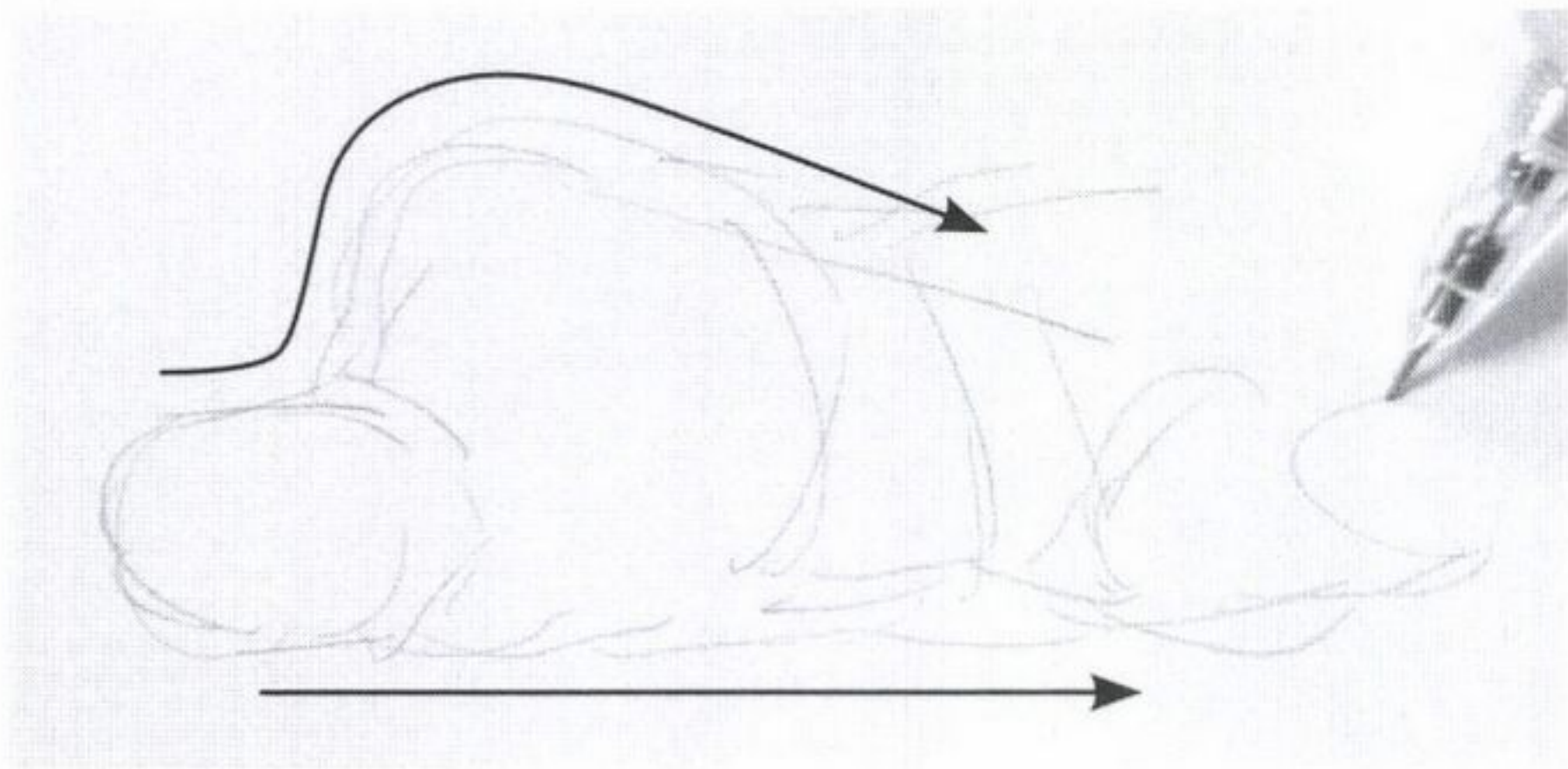


[앵글 변환!]

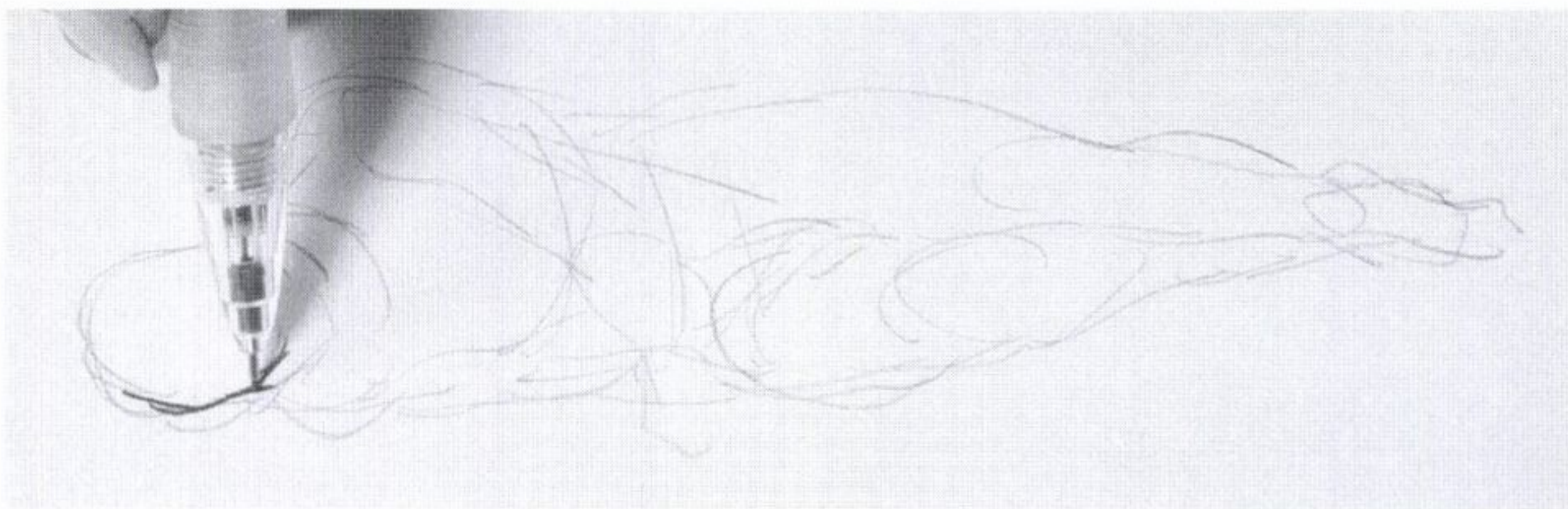
2 옆으로 누워 있는 포즈를 그린다

옆으로 누워 있는 포즈를 2개의 각도에서 파악해 봅니다. 머리를 바닥에 대고 누워 있으므로 좌우 어깨와 팔의 형태가 크게 변합니다.

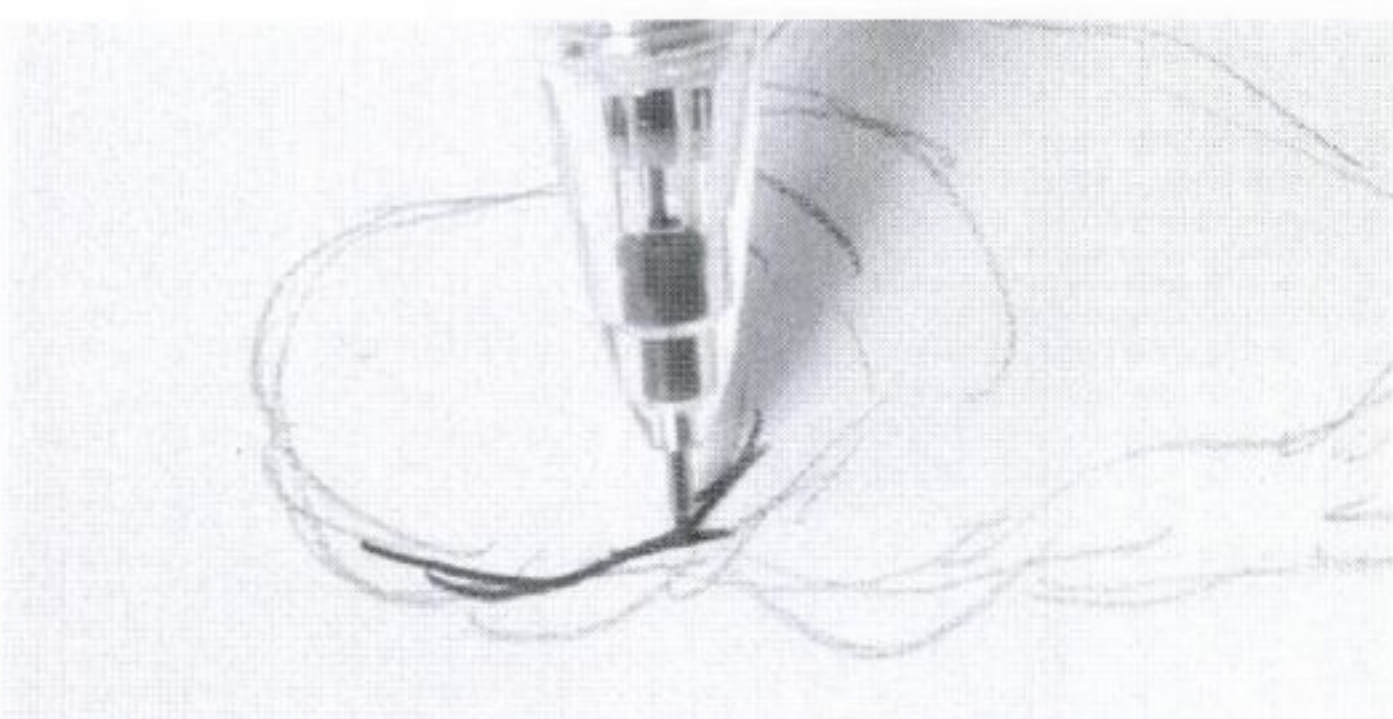
1 머리에서 시작.



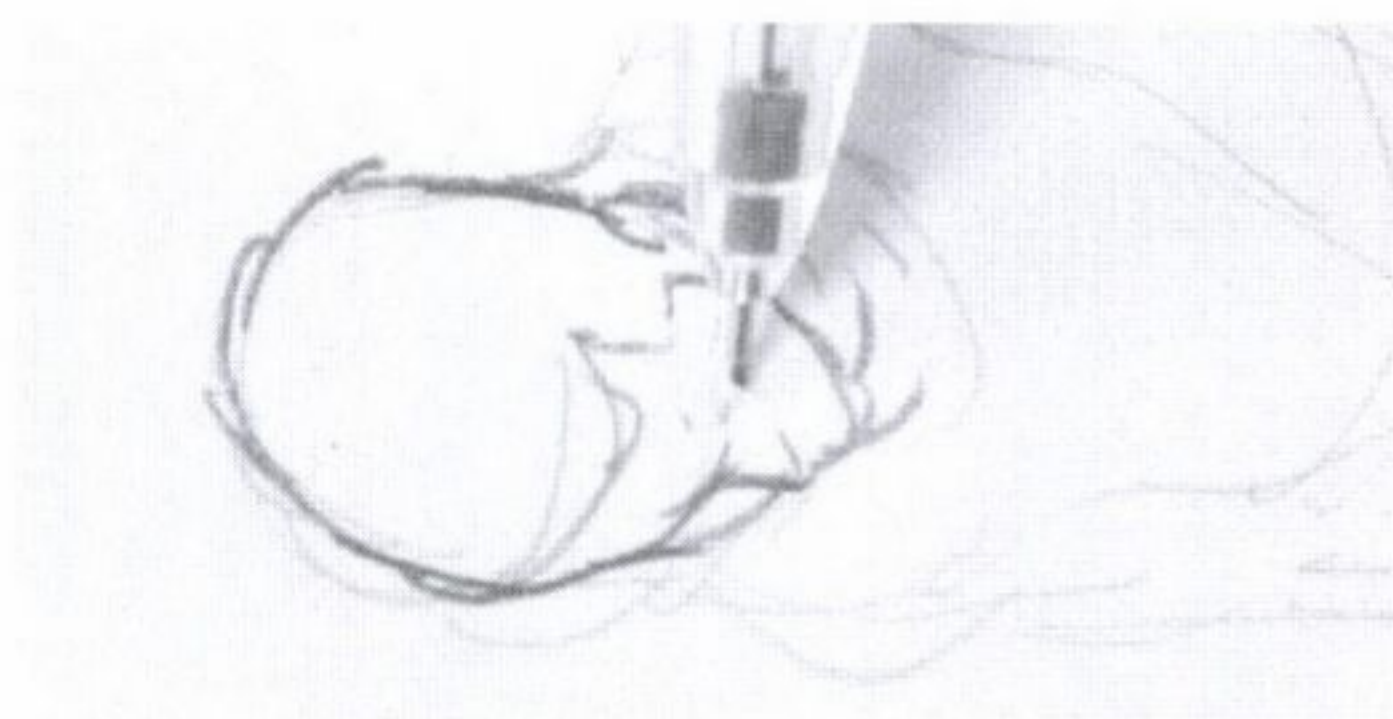
2 바닥에 짓눌리는 면과 부풀어 올라 위를 향하는 면의 실루엣을 투박하게 잡아준다.



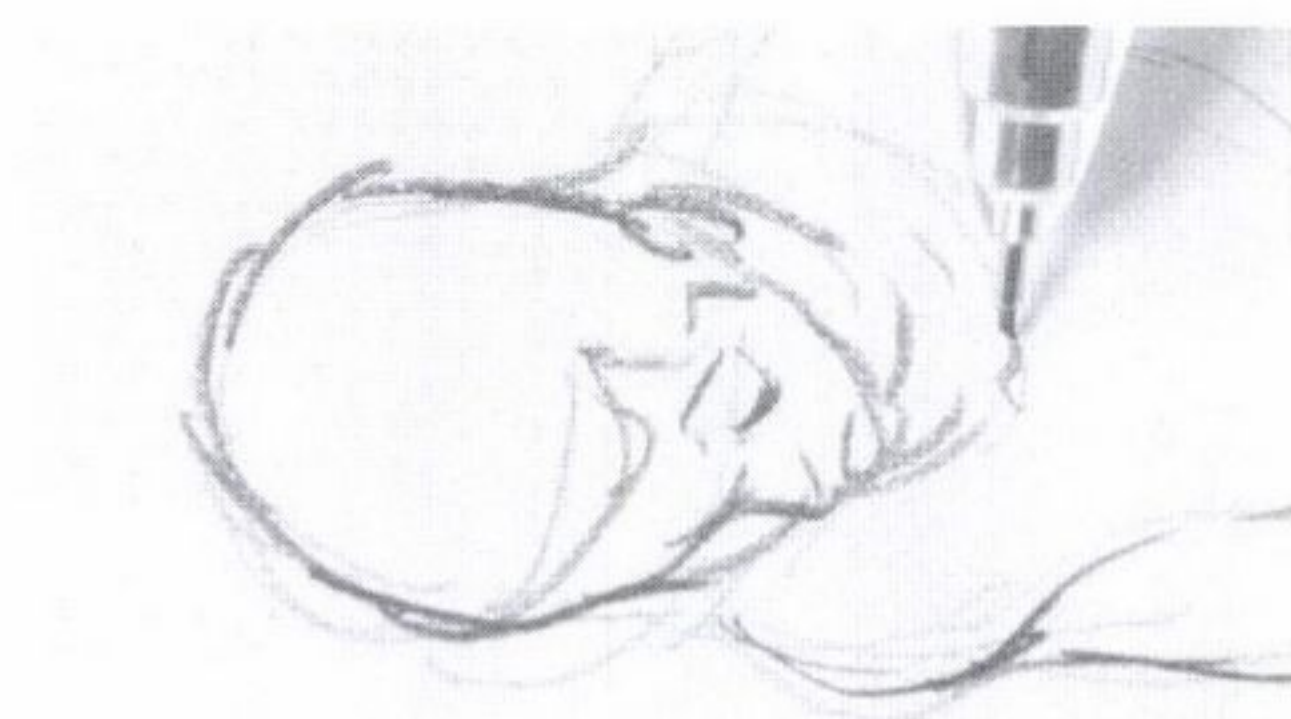
3 기반이 되는 형태를 이미지 한 후에 어깨가 짓눌린 느낌과 신체가 둥그스름해진 모습을 추가로 그린다.



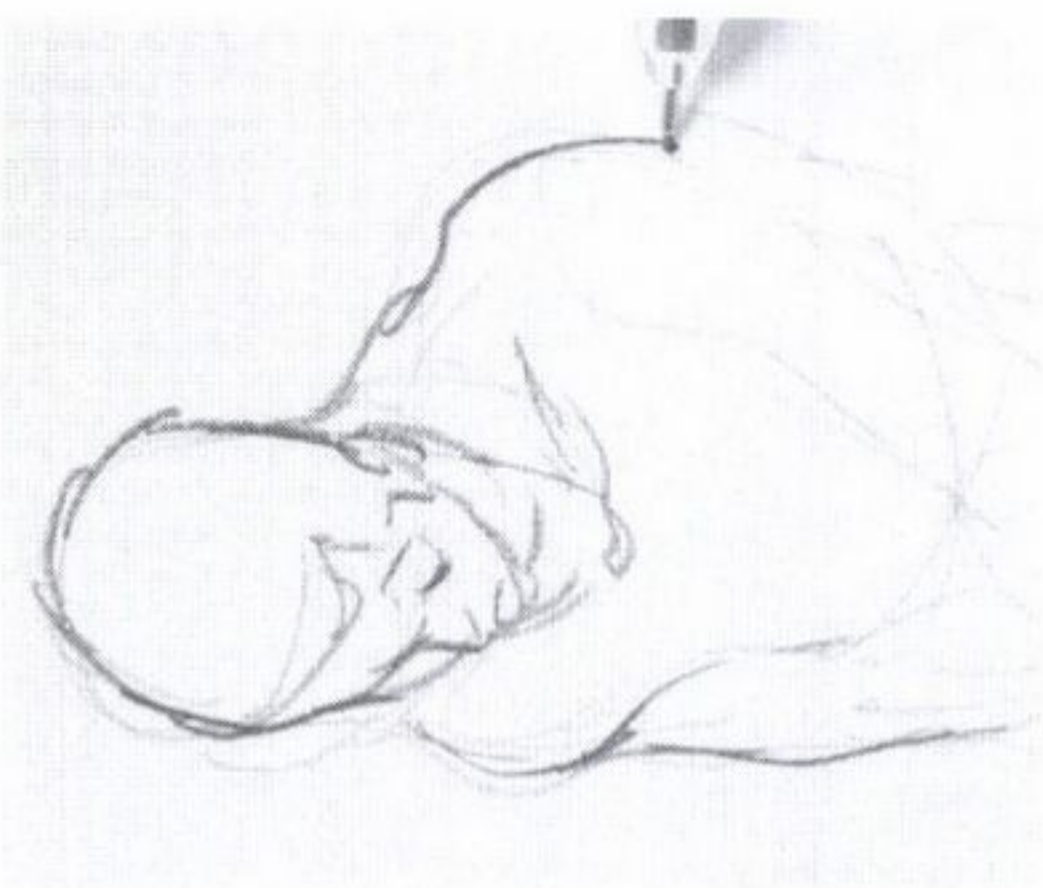
5 바닥과 닿은 부분부터 그린다(4의 머리 확대).



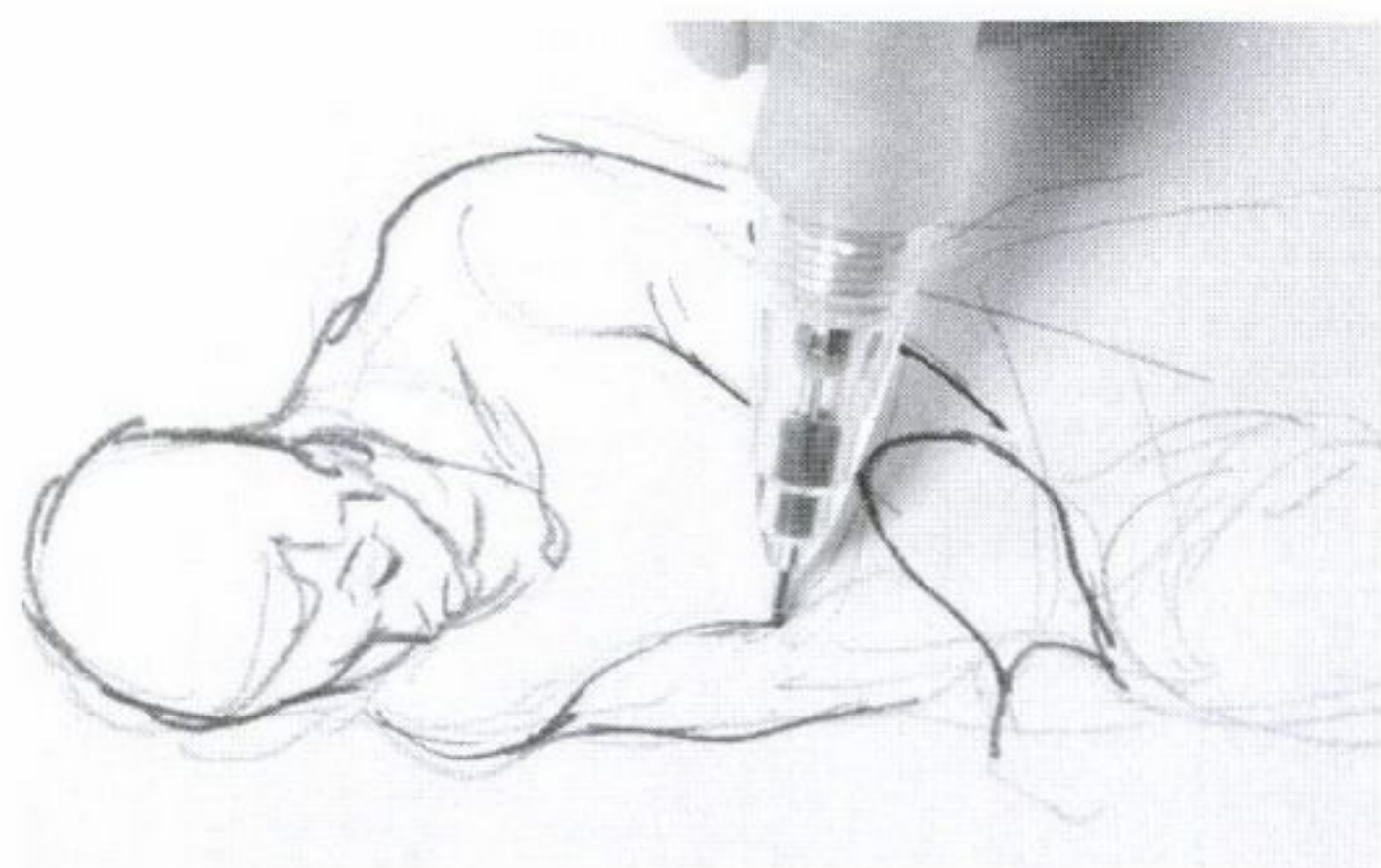
6 벌렁 드러누운 느낌이 나도록 고개 각도를 약간 숙여 준다.



7 목 주변은 부드러운 커브로 힘을 빼고 그린다.



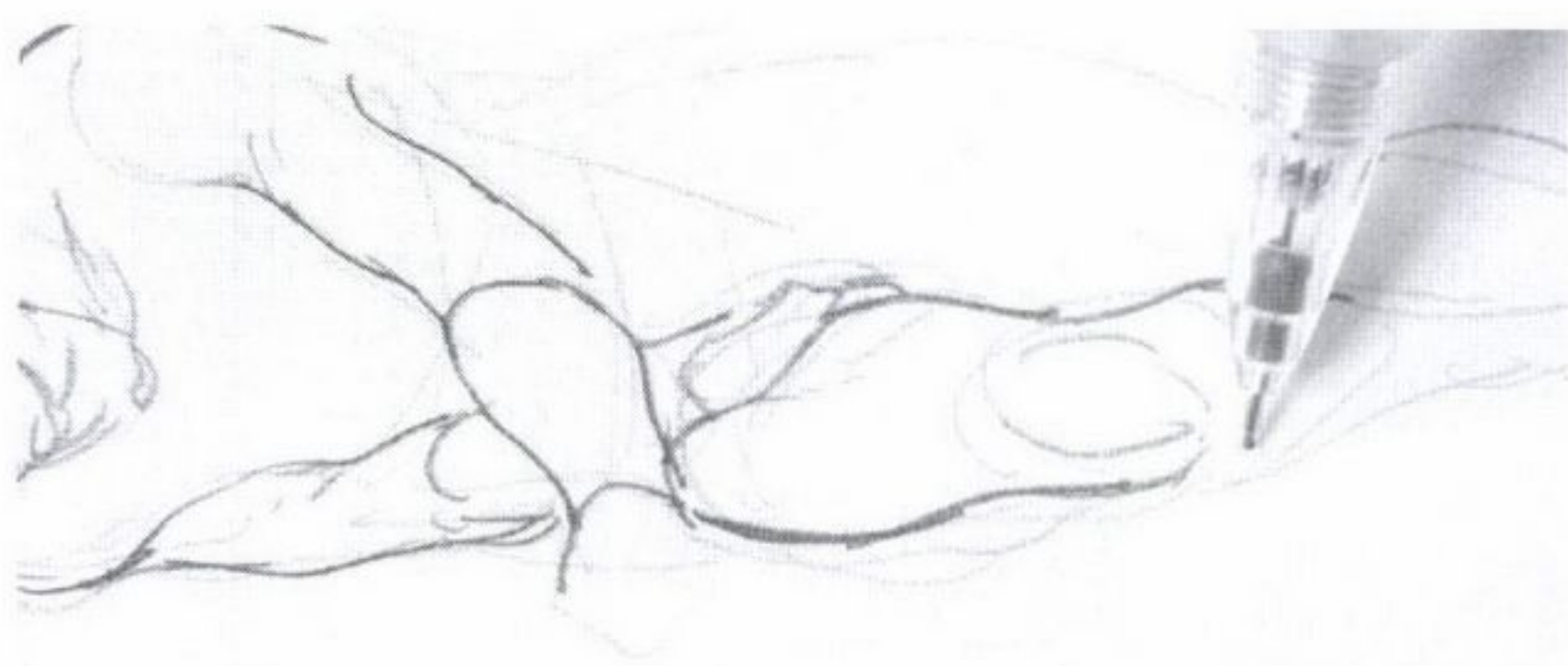
8 등이 둥그스름하므로 어깨도 둥그스름하게 그린다.



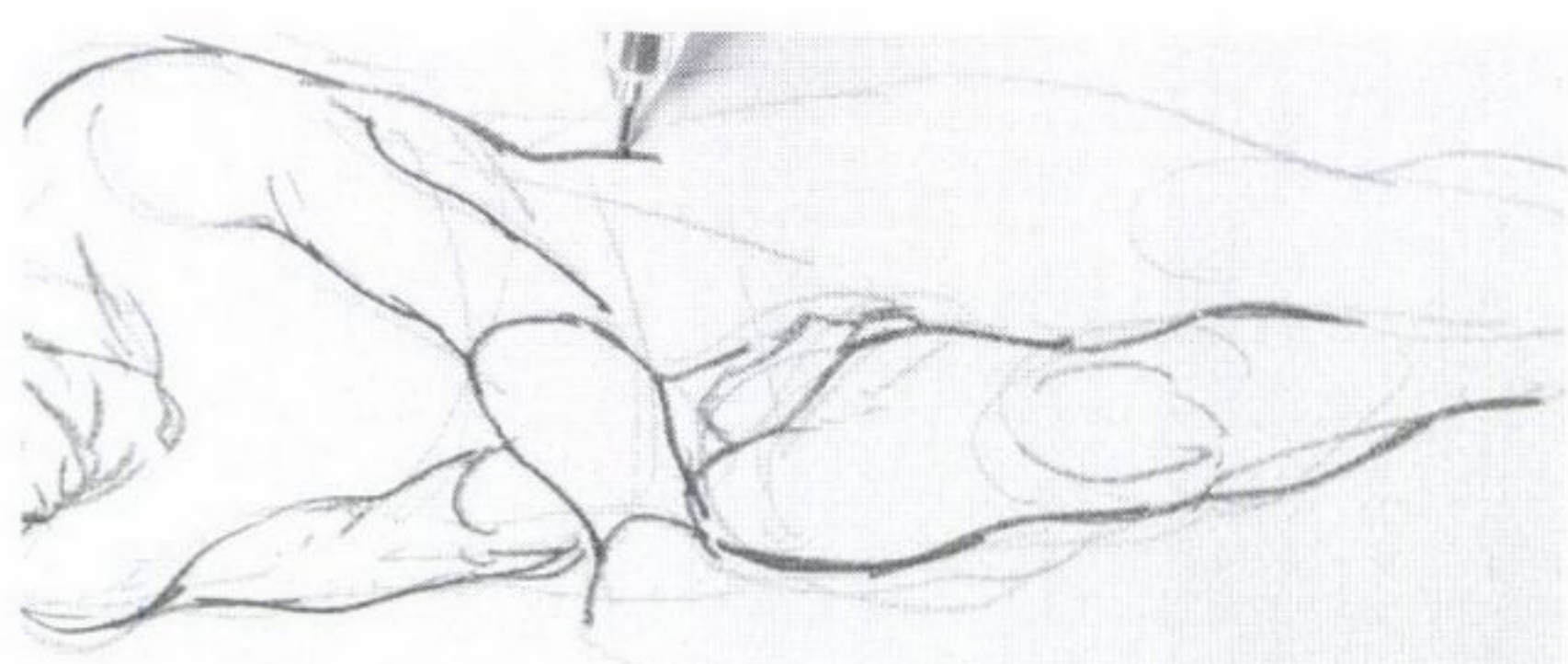
9 손이 자연스럽게 내팽개쳐진 듯이 보이도록 하기 위해 어깨부터 손끝에 걸쳐 완만한 곡선을 그어준다.



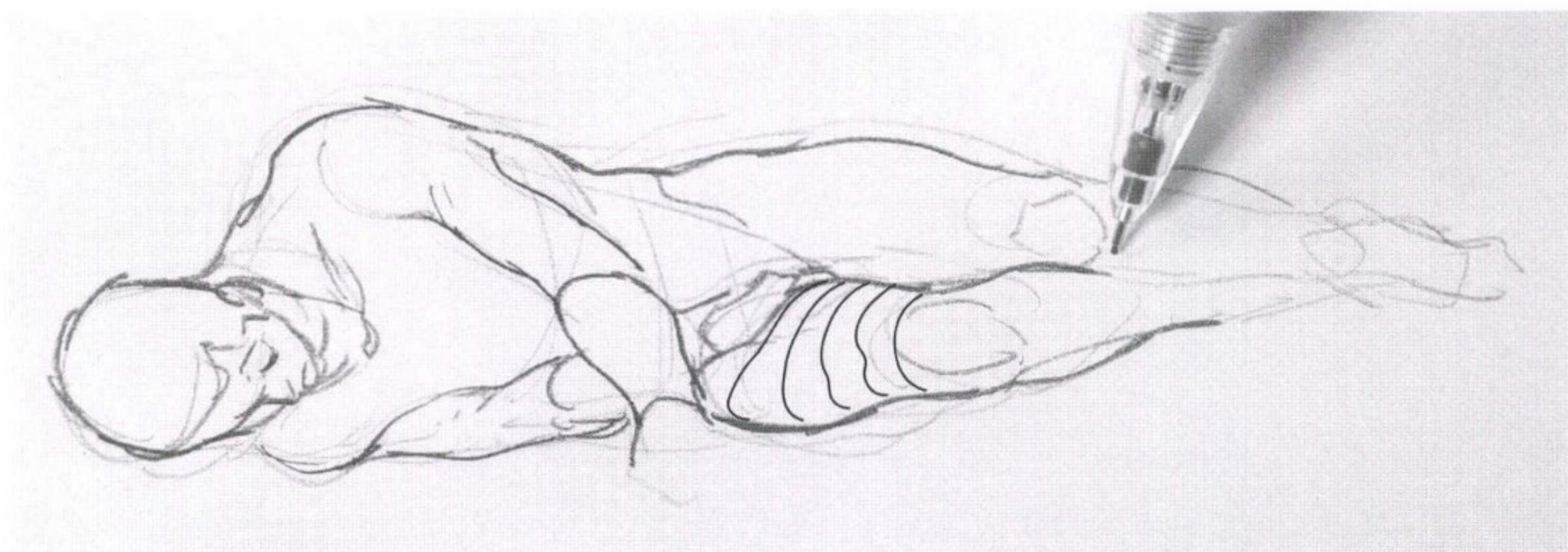
10 신체 아래에 있는 팔은 '짓눌린'듯이 표현. 가슴 주변의 살을 밀어젖히고 자라난 듯이 그린다.



11 옆을 향해서 누워 있으면 발도 구부리는 경우가 많다. 직선으로 그리지 말고 서 있는 포즈일 때보다도 곡선적으로 잡아준다.



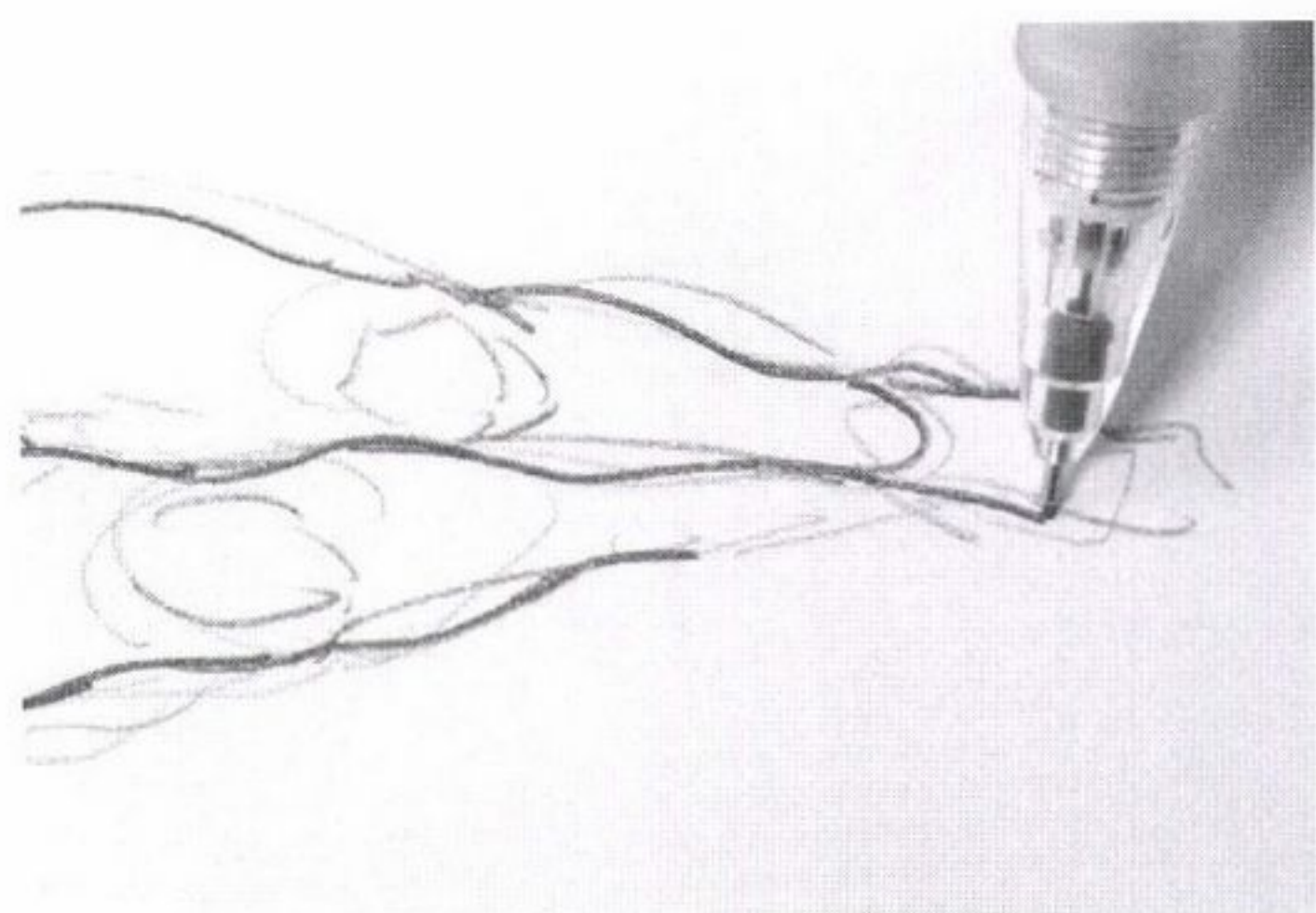
12 반신이 바닥에 짓눌려 있는 만큼 나머지 반신은 주름과 굴곡을 의식해서 그린다.



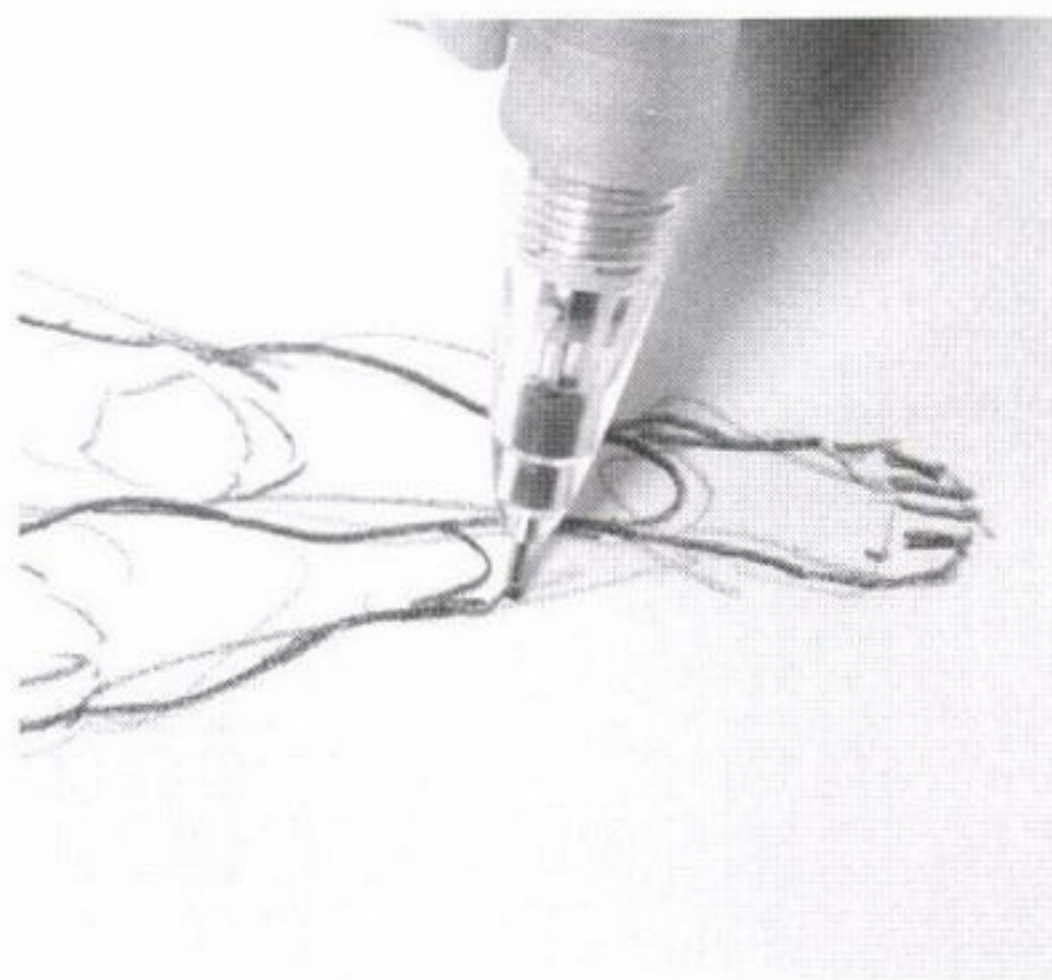
Point

오른쪽 다리는 좀 더 구부리고 왼쪽 다리는 그 위에 드러눕듯이 올려준다.

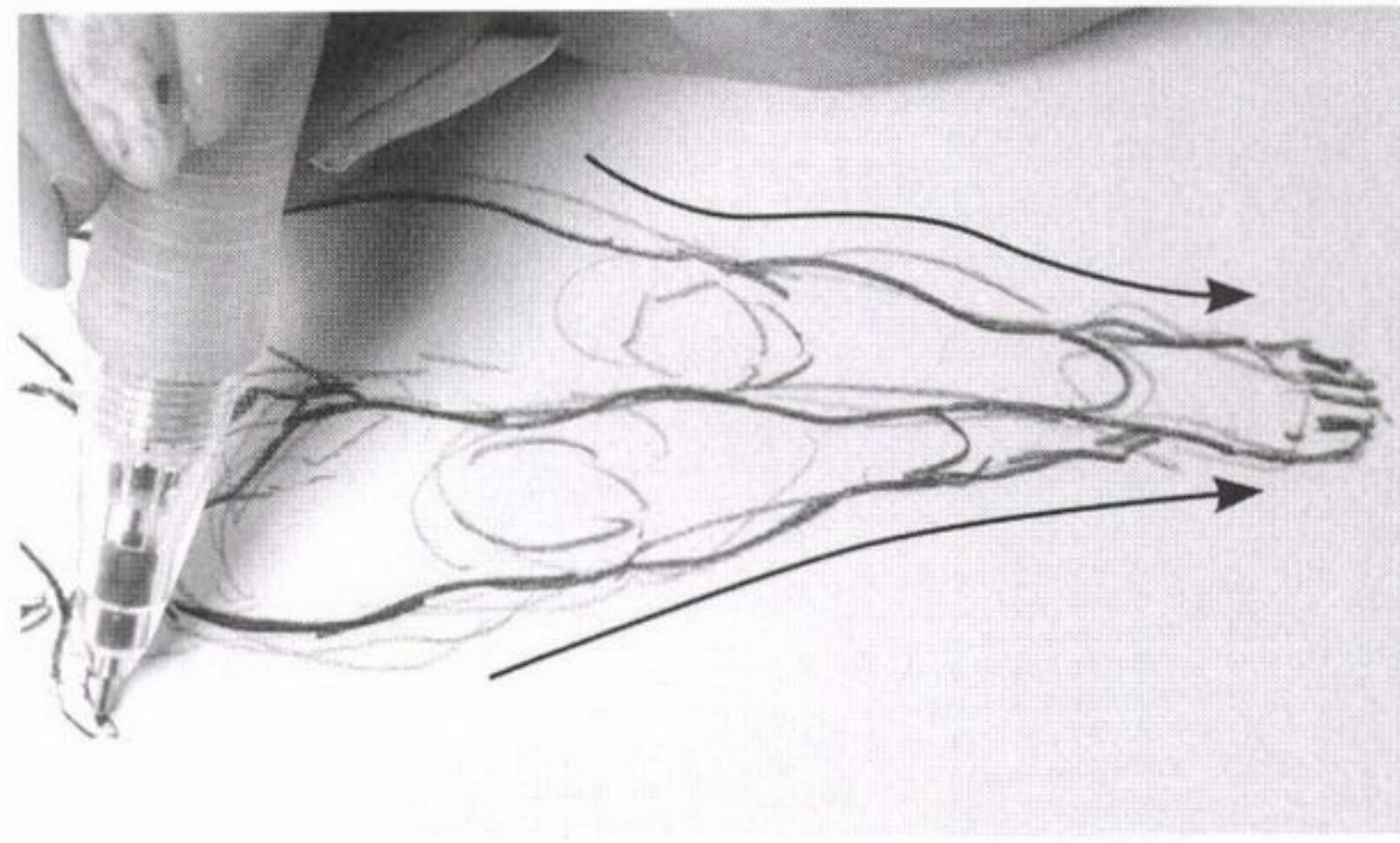
13 다리 끼리 겹치는 부분은, 양쪽 다리 각각의 부풀음과 패임이 잘 들어맞도록 약간 어긋나게 배치한다.



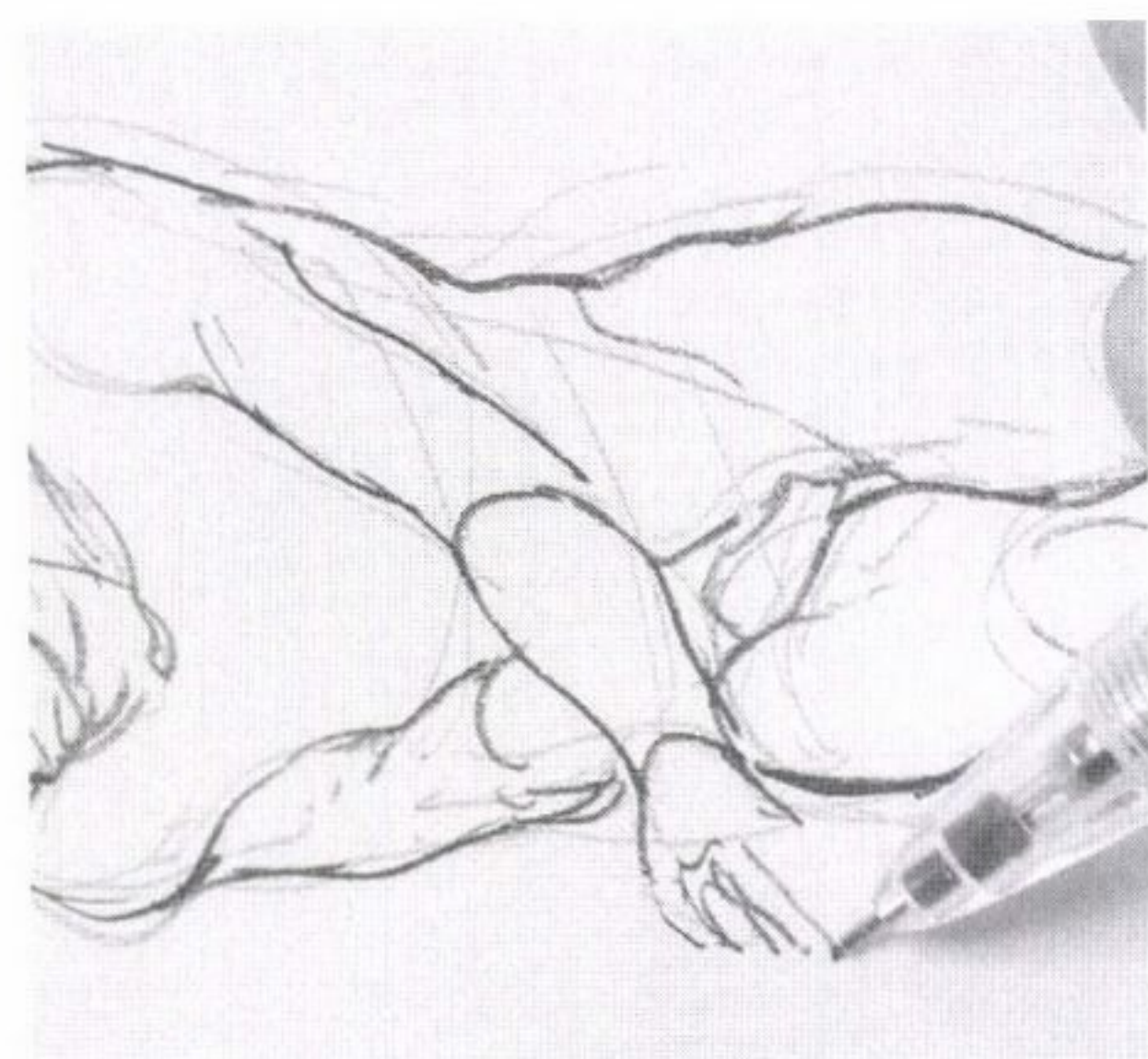
14 위에 올라가 있는 왼쪽 다리의 발끝만이 오른쪽 발을 덮어주듯이 한다.



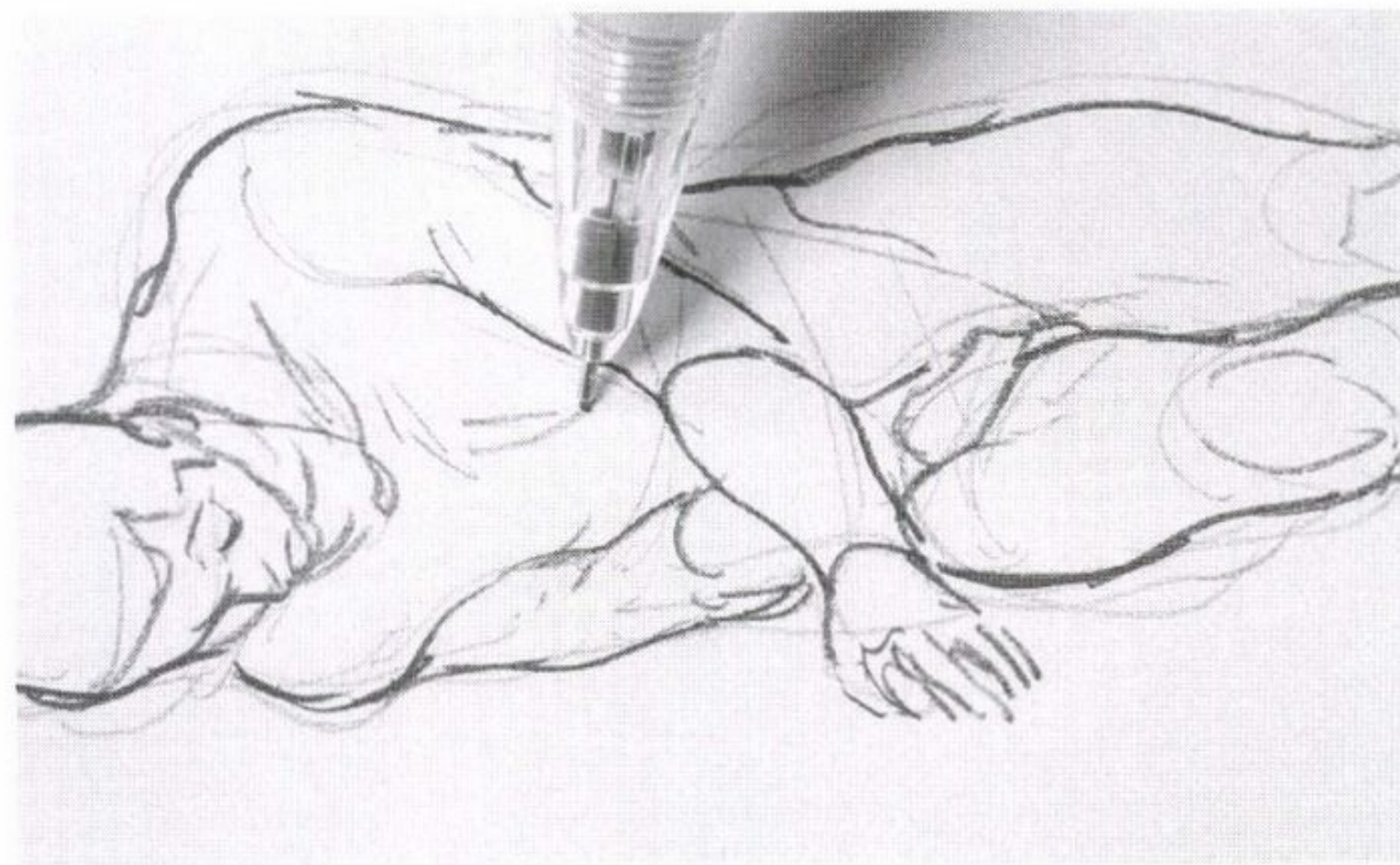
15 왼쪽 다리 아래에 오른쪽 발을 수납하듯이 그린다.



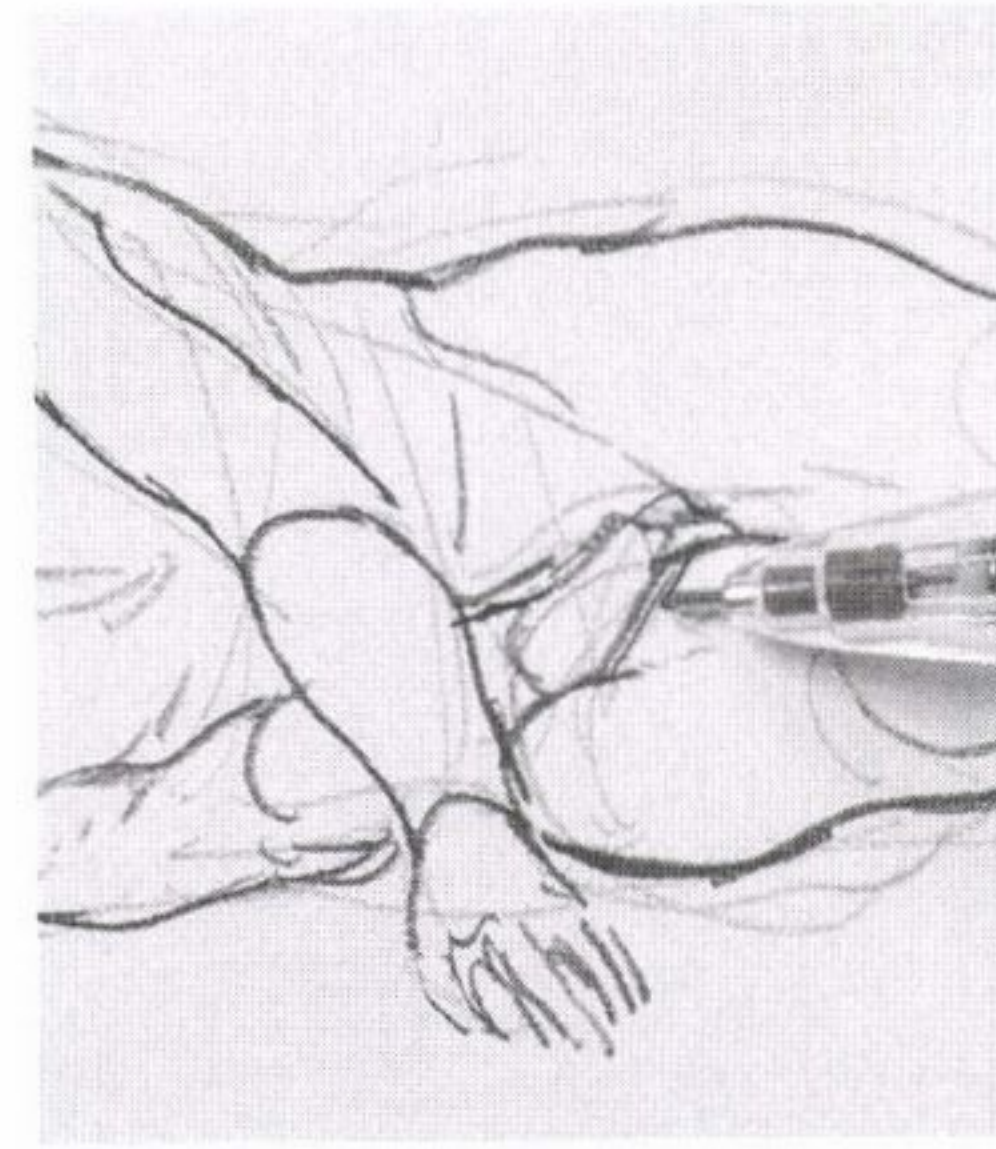
16 전체를 봤을 때 발끝을 향해서 힘이 빠진 듯이 보이게 하여 실루엣을 다듬는다.



17 손가락에 힘이 들어가지 않도록 부드러운 터치로 손끝을 마무리 한다.



18 신체를 웅크린 탓에 짓눌린 흉근을 그려 넣는다.

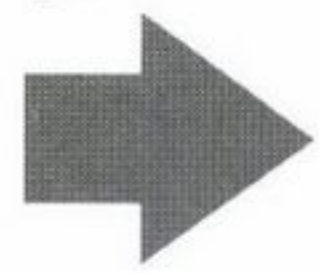


19 다리 사이에 나머지 손을 끼워 넣어서 포즈에 뉘앙스를 준다.



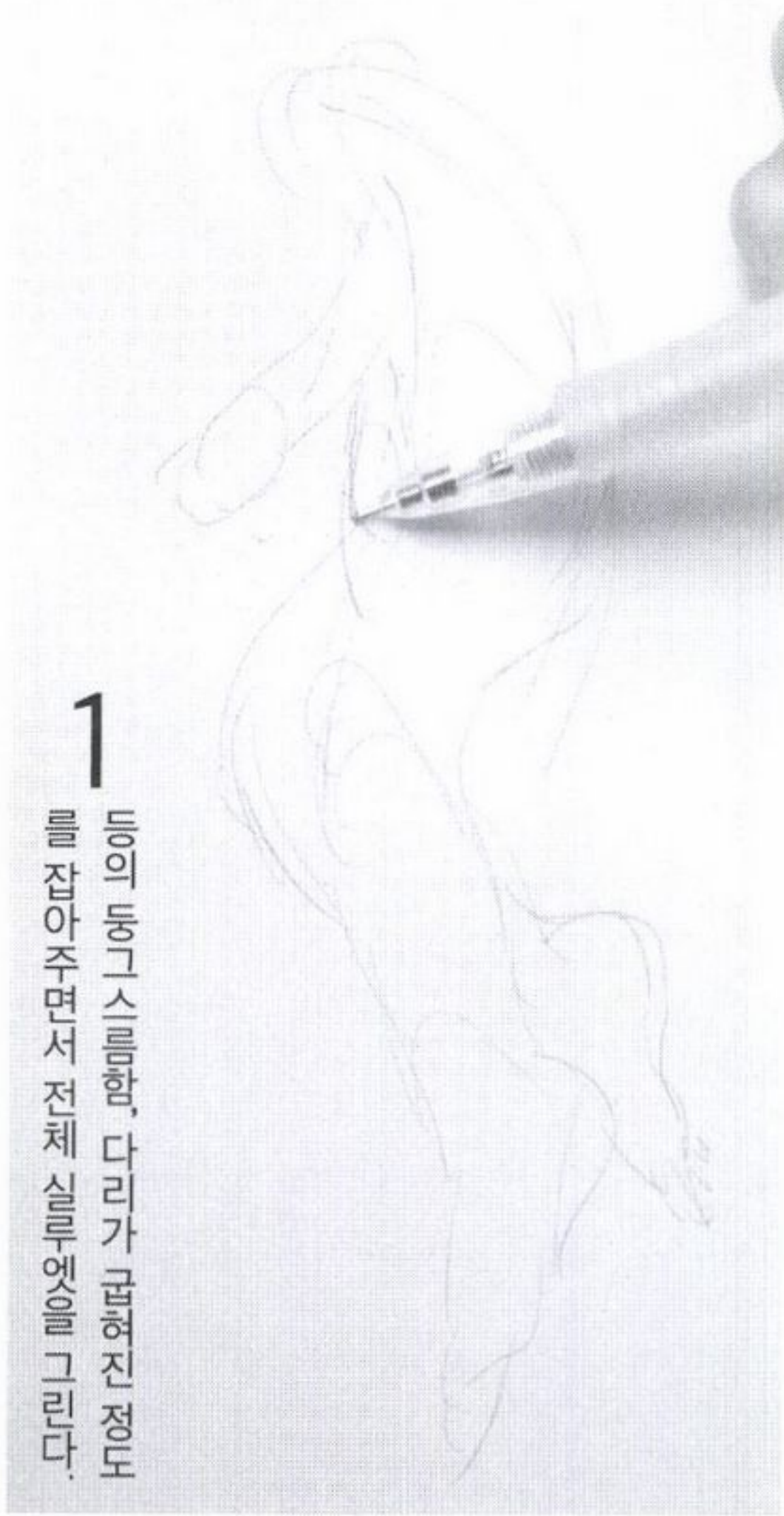
20 베이스 포즈 완성. 특히나 무거운 머리와 다리는 중력에 의해서 확실하게 지면에 닿아 있다. 손가락 등은 가벼우므로 일렁이는 느낌으로 표현할 수 있다. 부위의 무게를 고려하면서 그리도록 하자.

[앵글 변환!]

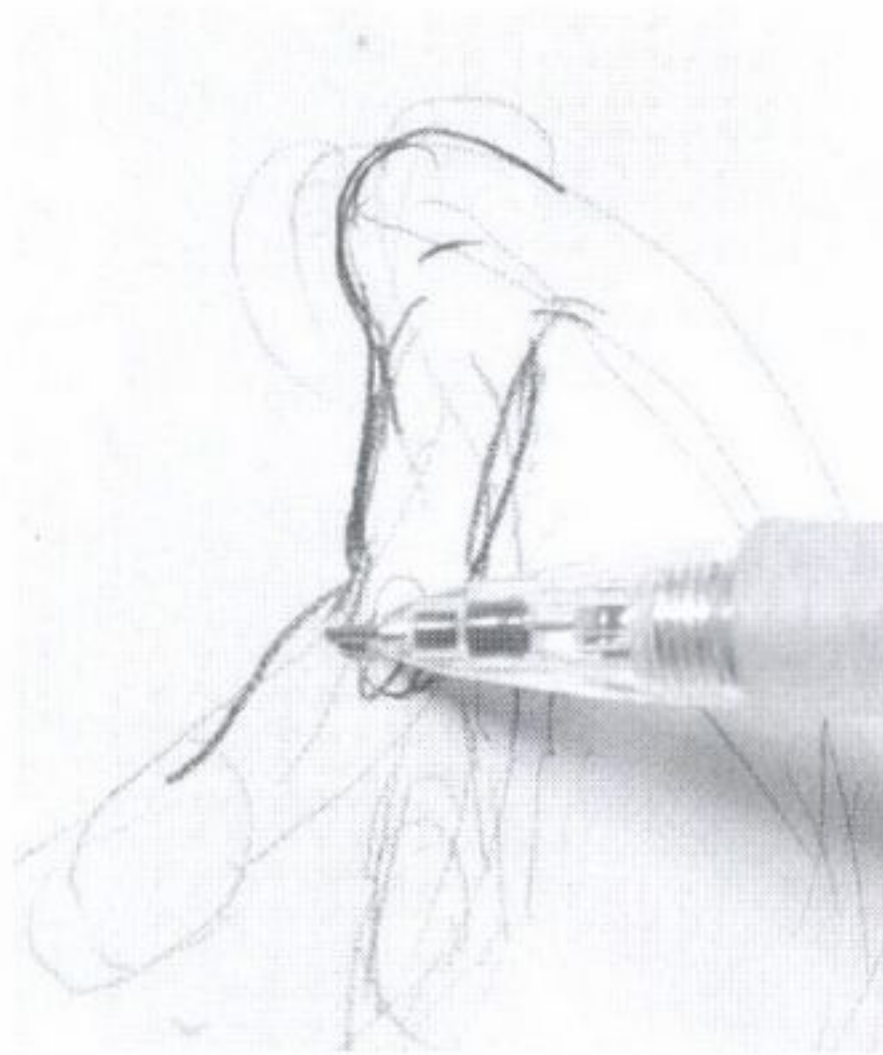


동일한 포즈를 발쪽에서 로우 앵글로 그리다

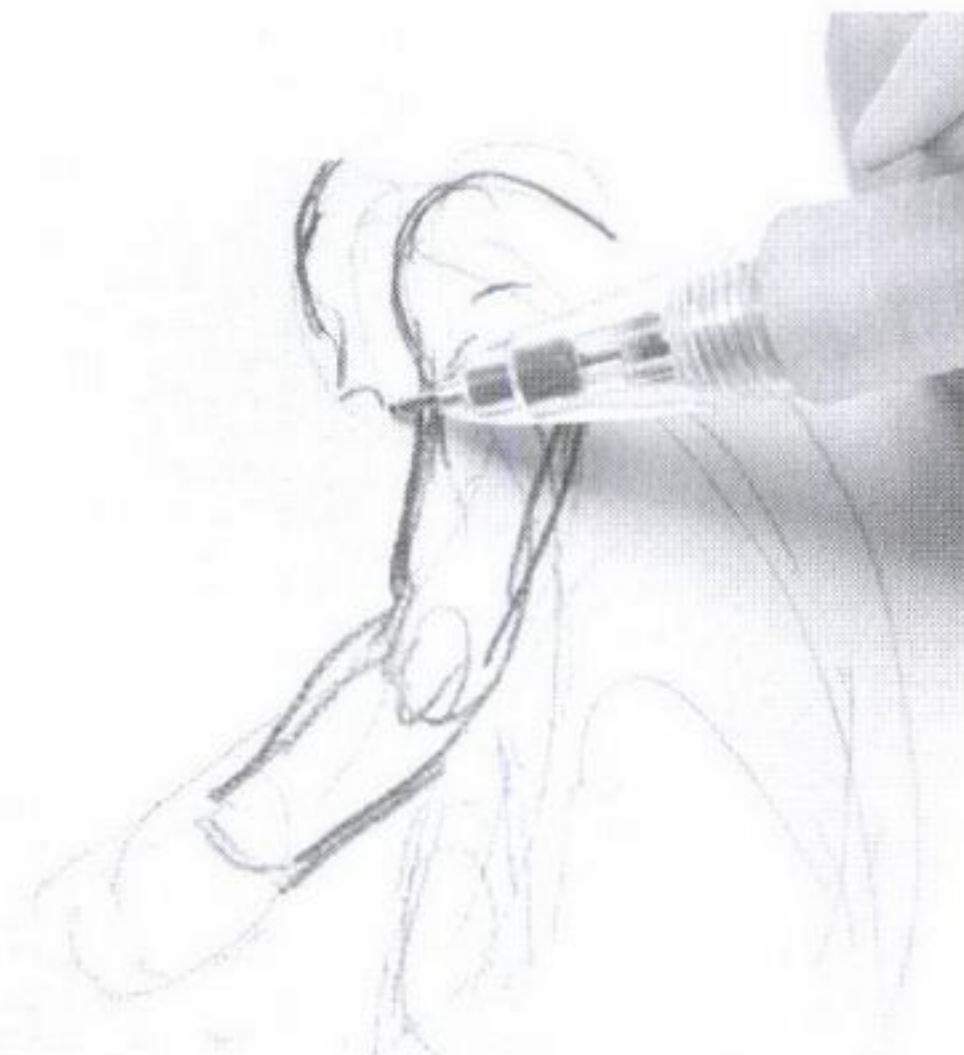
95p의 드러누운 포즈를 베이스로 삼아 앵글을 바꾸어 데생을 그립니다.



1
등의 등그스름함, 다리가 굽혀진 정도를 잡아주면서 전체 실루엣을 그린다.



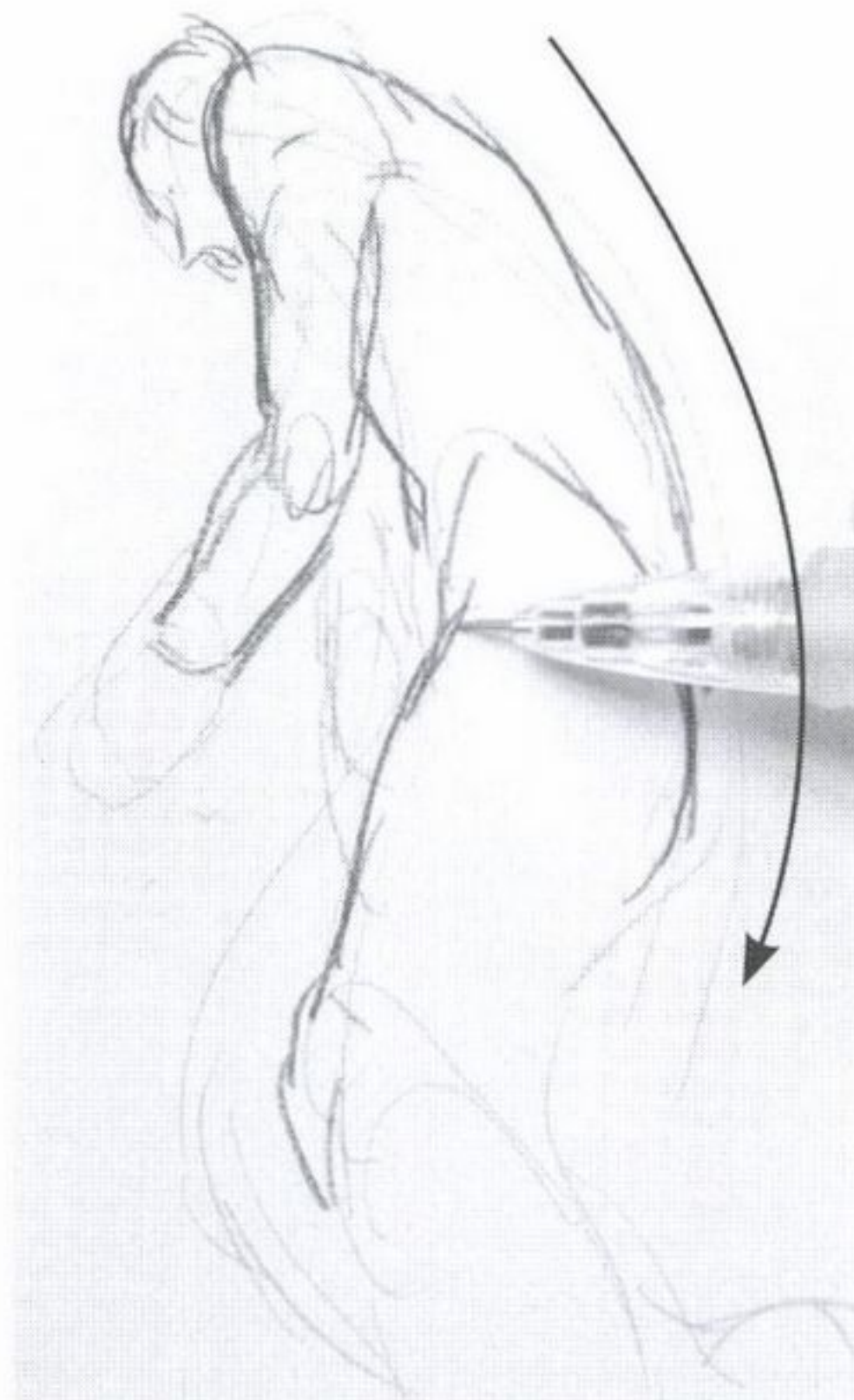
2 얼굴이 어깨에 가려지므로 머리 선은 어깨부터 시작.



3 어깨 안쪽에 얼굴의 위치를 정한다.



4 어깨와 등의 연속성을 잡아준다.



5 등에서 엉덩이에 걸쳐 커다란 커브를 이어준다.

Point

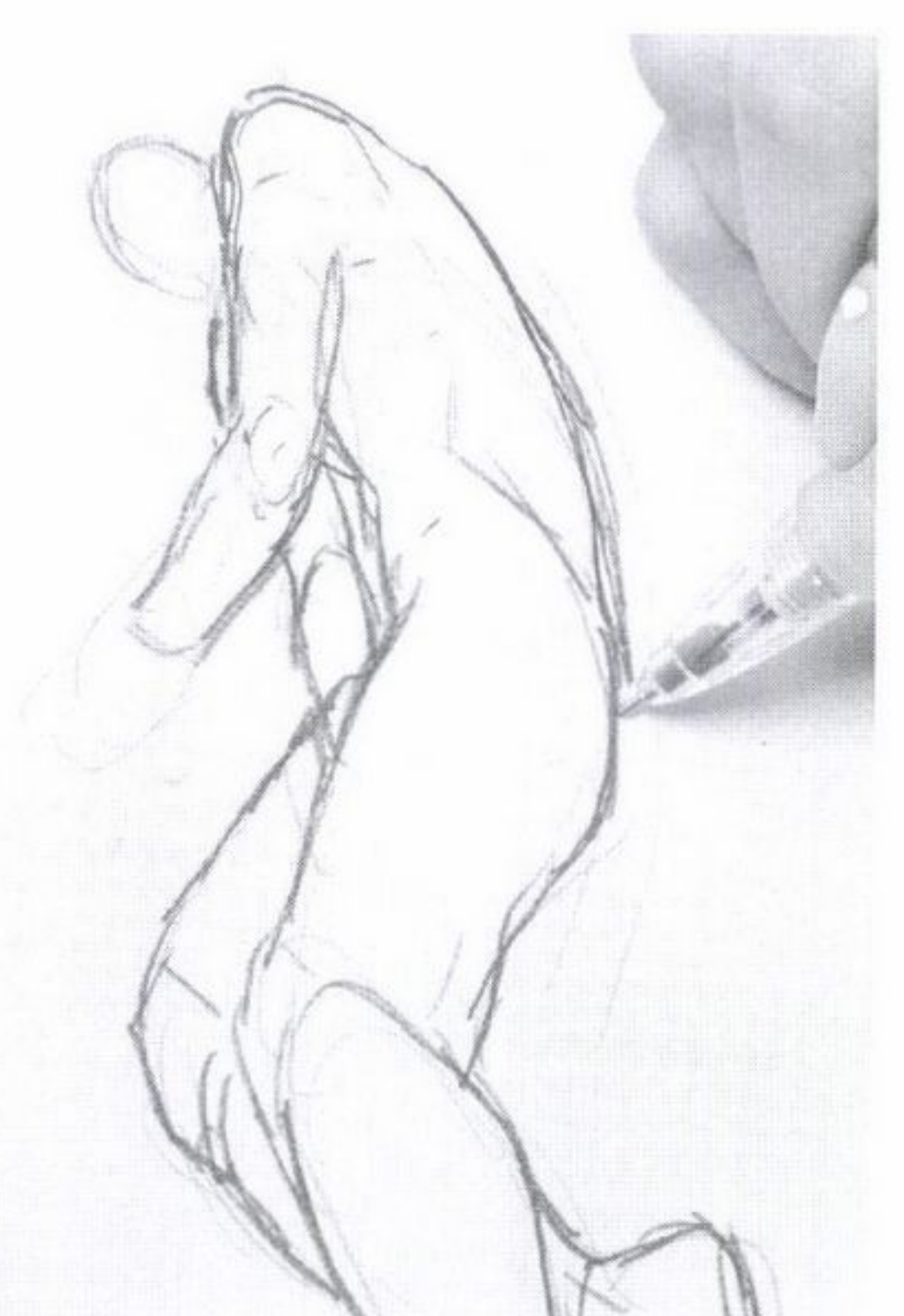
다리의 뿌리는 대담하게 아치 형태로 그린다!



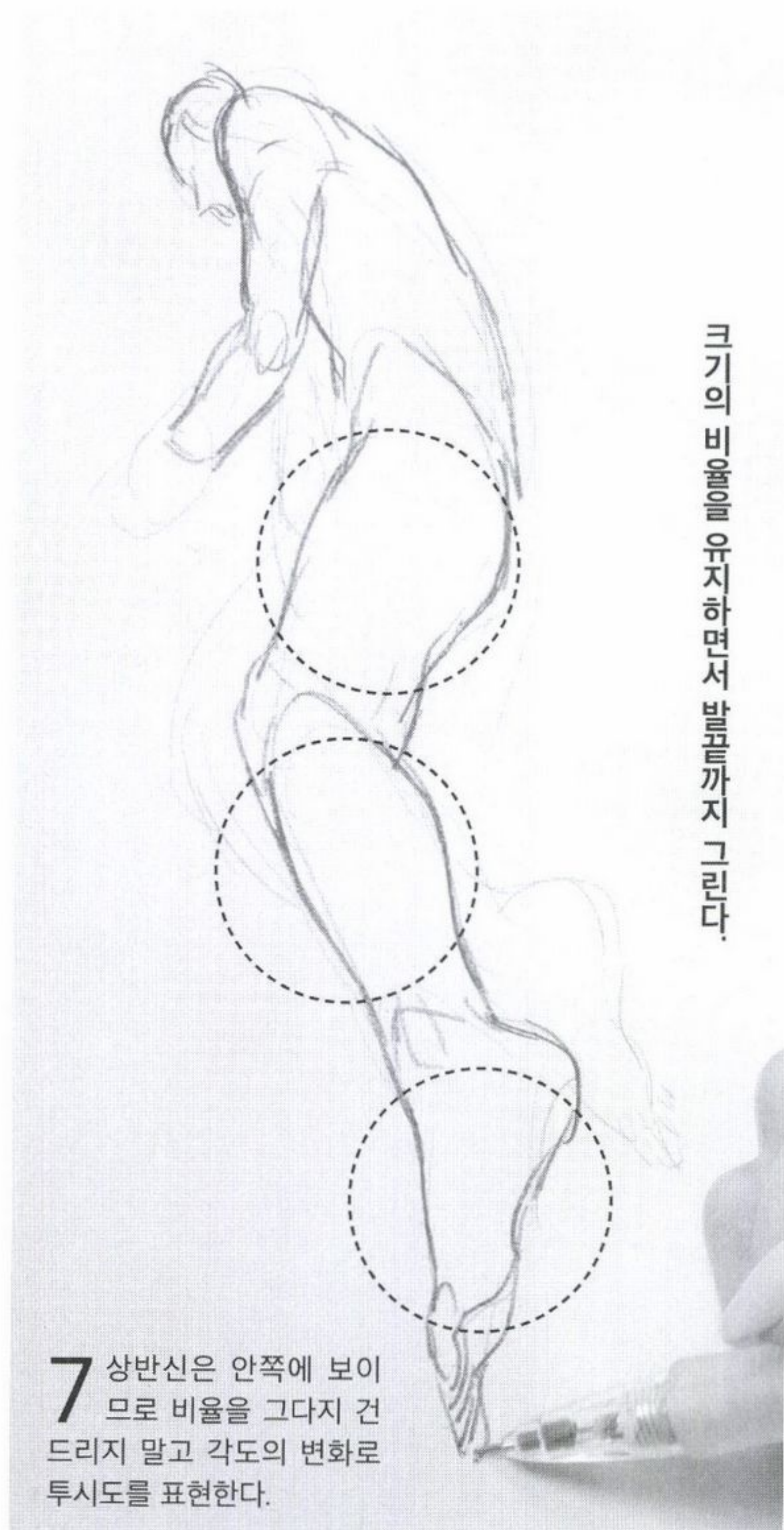
6 허리의 두께에 비례하게 다리도 폭을 꽤나 크게 잡아서 그린다.



8 발의 겹침에도 두께가 생겨나도록 발뒤꿈치의 두께와 발가락의 벌려짐에 집중한다.



9 등과 허리의 연결을 재조정. 허리에서 엉덩이까지 곡선을 유지하면서 이어준다.

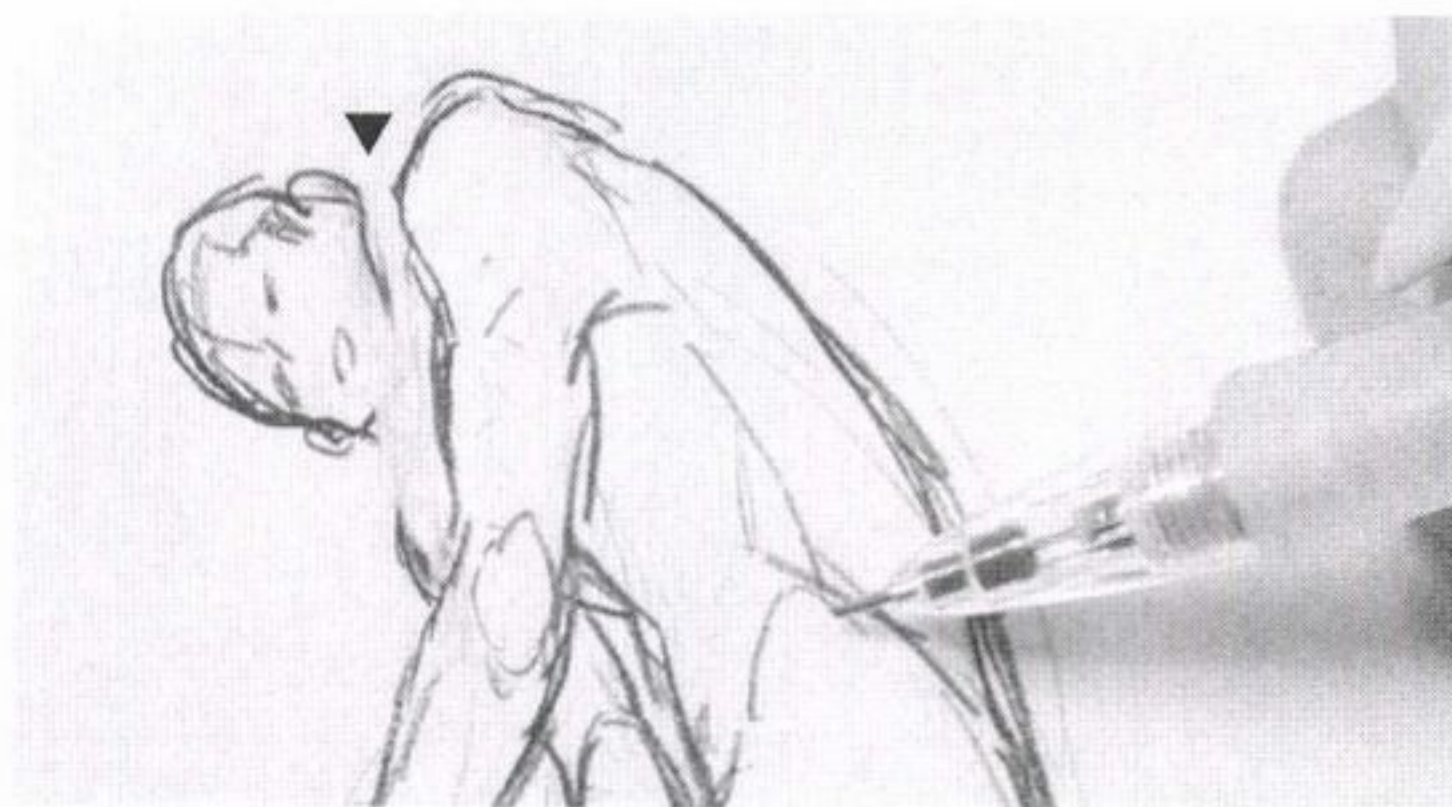


7 상반신은 안쪽에 보이므로 비율을 그다지 건드리지 말고 각도의 변화로 투시도를 표현한다.

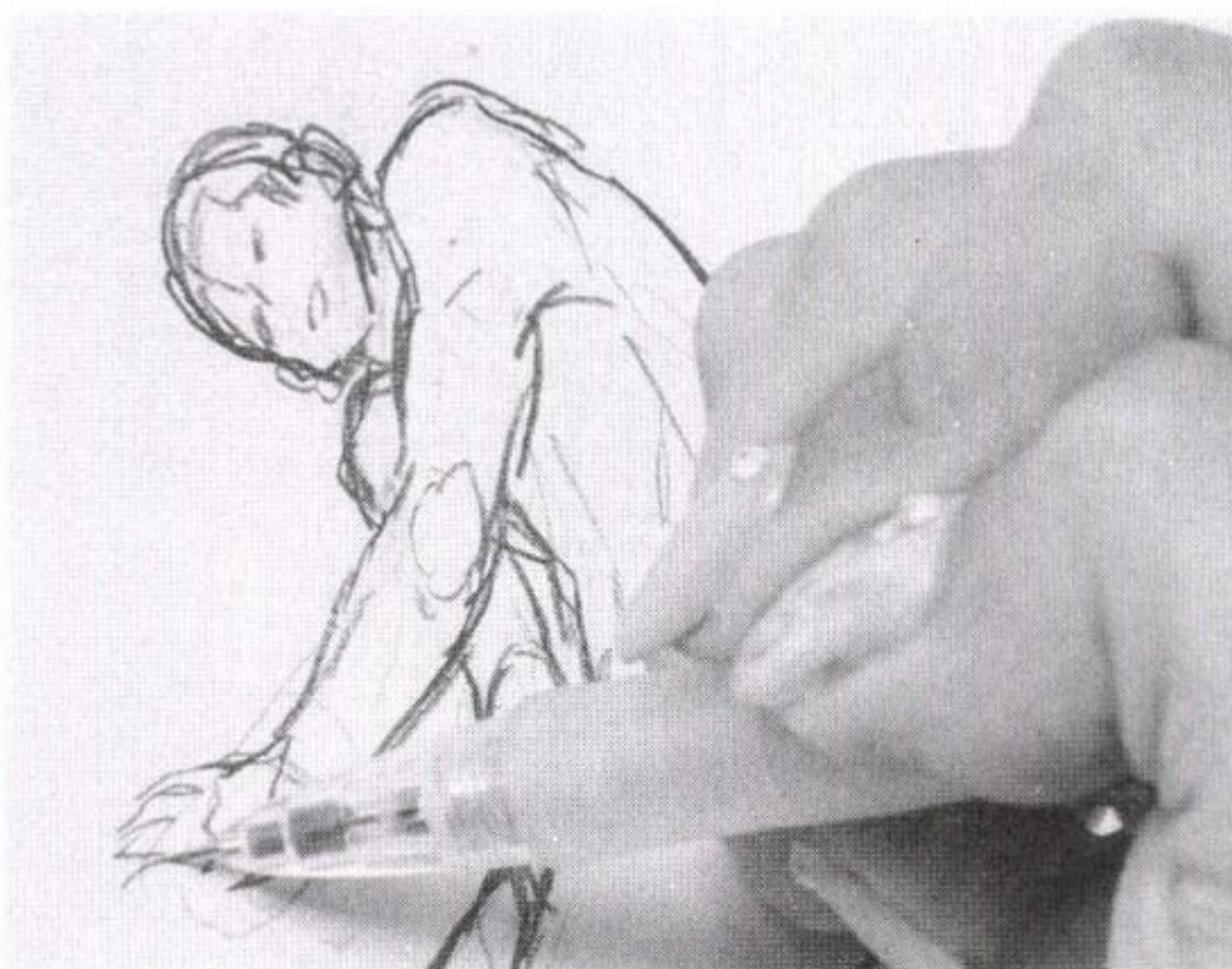
크기의 비율을 유지하면서 발끝까지 그린다.



10 얼굴의 각도를 바꿔 그린다. 이쪽에 표정이 약간 보이도록 조정한다.



11 목을 그릴 여백을 남겨두고 어깨 주변의 움직임에 부드러움을 준다.



12 왼쪽 팔꿈치는 이쪽을 향하게 한다. 밑에서 올려다보고 있음을 알 수 있도록 주의해서 표현한다.



13 손의 위치를 정했으므로 머리와 목을 재조정한다.



14 「발바닥이 너무 많이 보이는데?」라는 생각에 약간 수정.



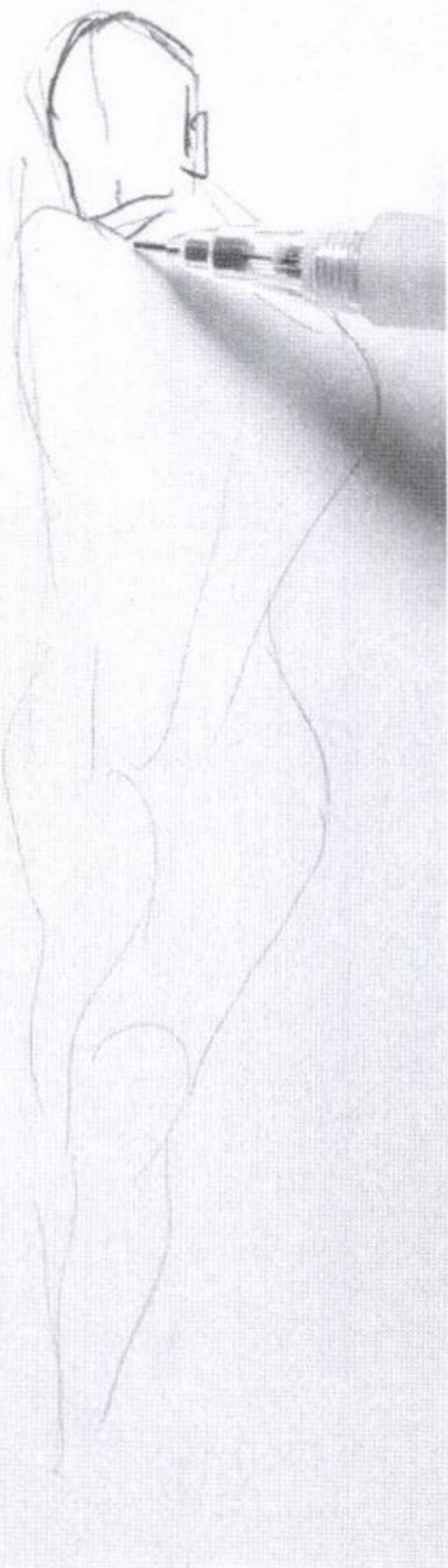
15 로우 앵글 포즈 완성. 전체 비율과 각도에 강약을 줘서 대담하게 그린다. 뻣뻣한 인상을 주지 않도록 웅크림을 유지하면서!

3 위를 향해 드러누운 포즈를 그린다

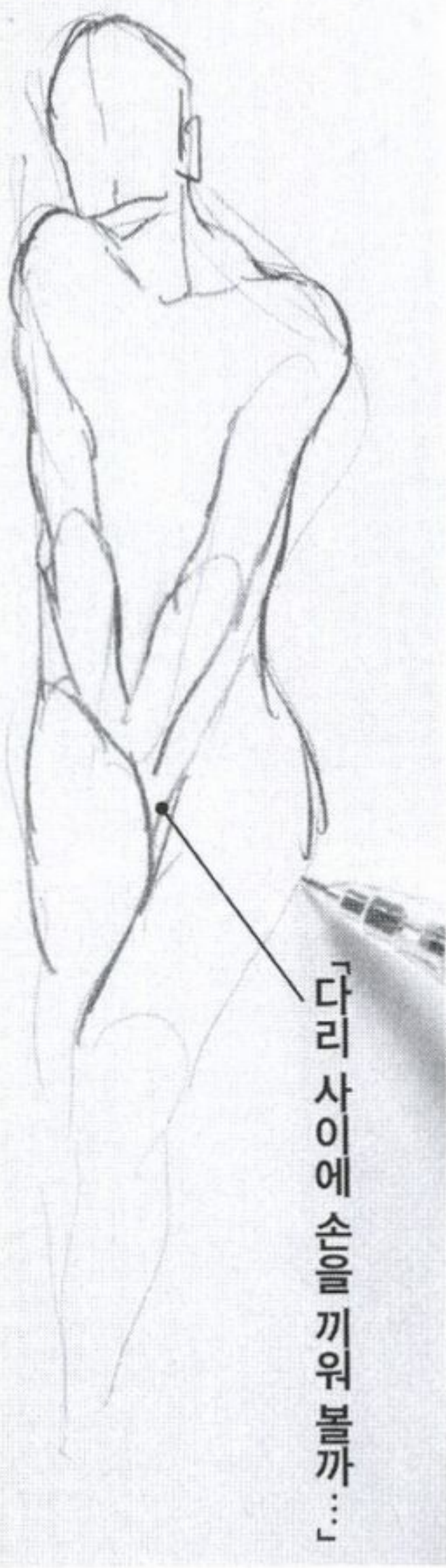
그러나가면서 포즈의 대폭적인 변경에 대응

다리와 팔의 위치를 도중에 대폭 변경하고 이에 따라 자세도 변화시켜 주면서 작업을 진행한 사례입니다. 베이스 포즈는 별개의 다른 앵글에서도 그립니다.

1 전체 실루엣을 잡은 후에 실선으로 그린다.

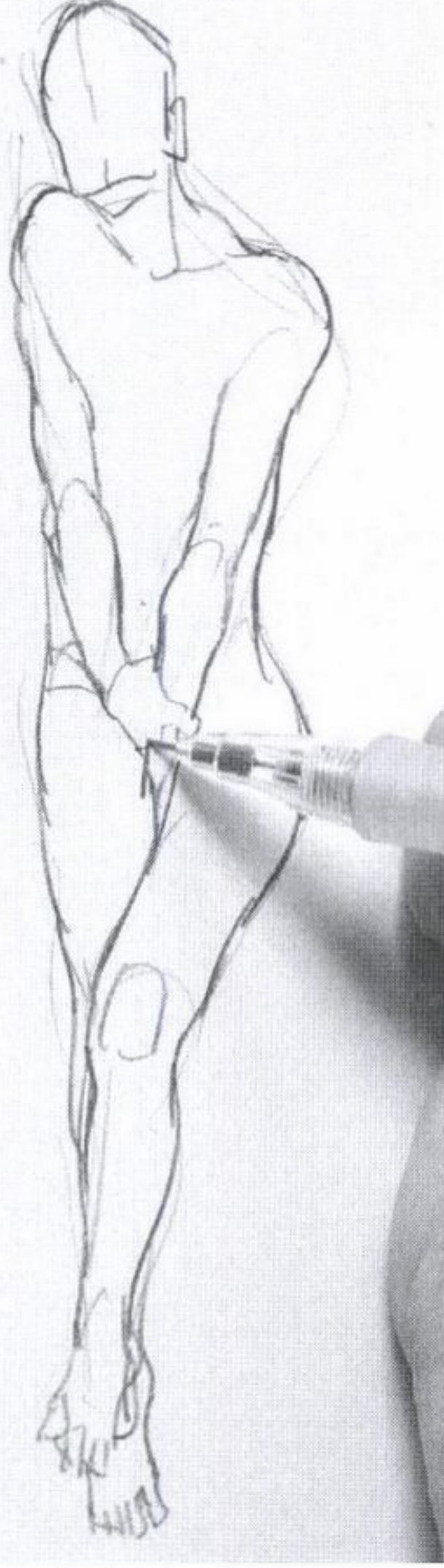


2 다리를 겹치는 포즈를 그릴 생각으로 작업한다.

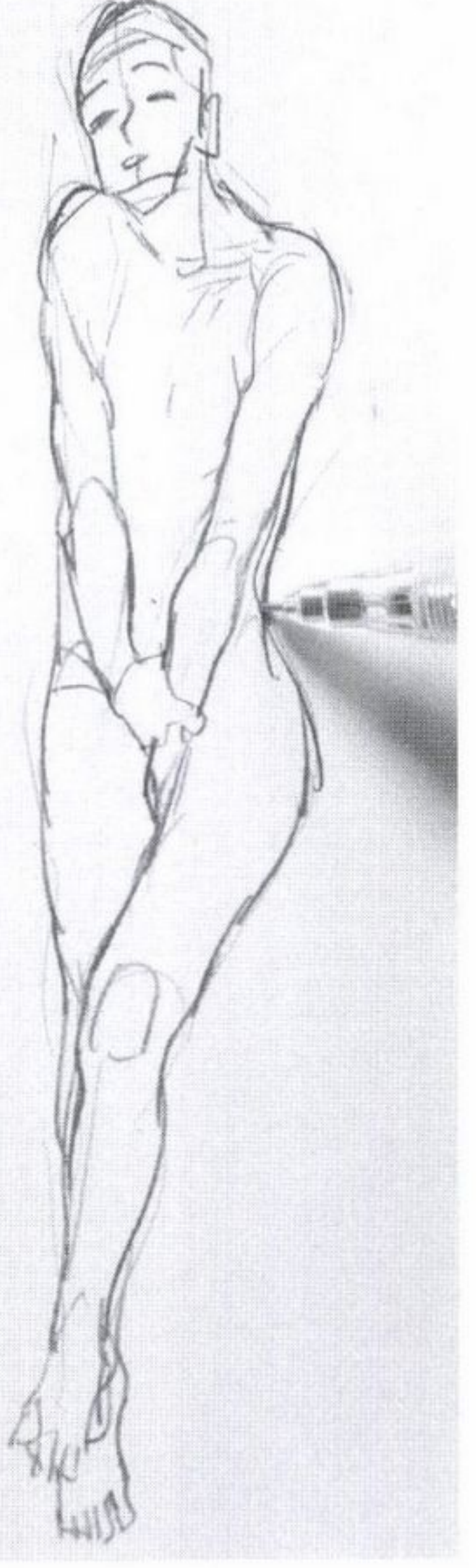


「다리 사이에 손을 끼워볼까...」

3 상반신을 뻗은 포즈라서 손이 잘 안 끼워진다...



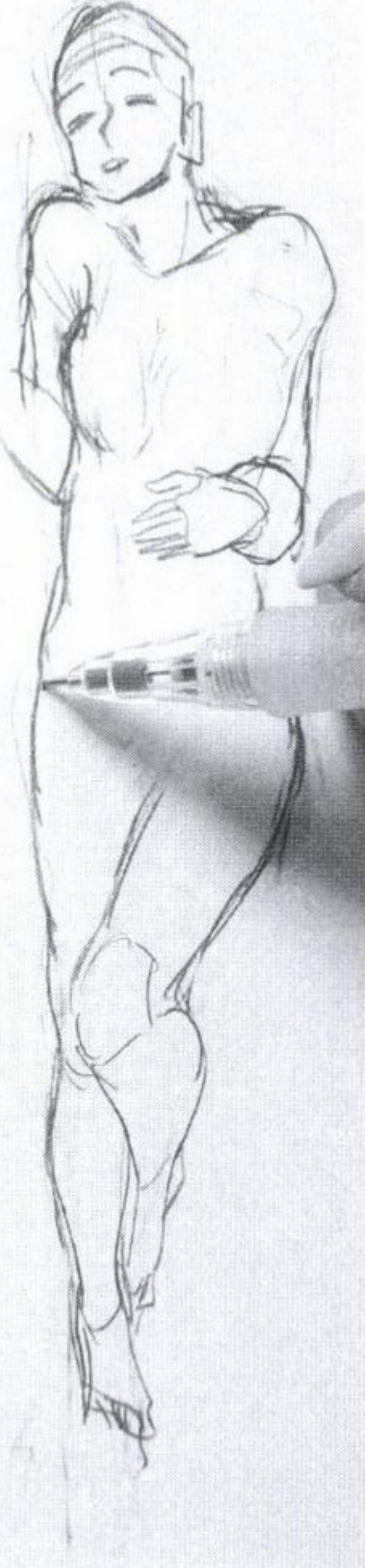
4 여성을 그릴 생각이기 때문에 잘록함을 좀 더 강조하고 싶다. 배 주변의 부피감과 근육으로 누으면서 있을 때보다도 엄청나게 잘록해진다.



5 다리를 다시 그려본다.



6 이 포즈는 X라인이 생겨서 색기가 있다. 이것도 좋긴걸...



7 다음에 무방비한 느낌을 주기 위해서 손을 변경. 흐트러지게 그려서 자연체로 한다.

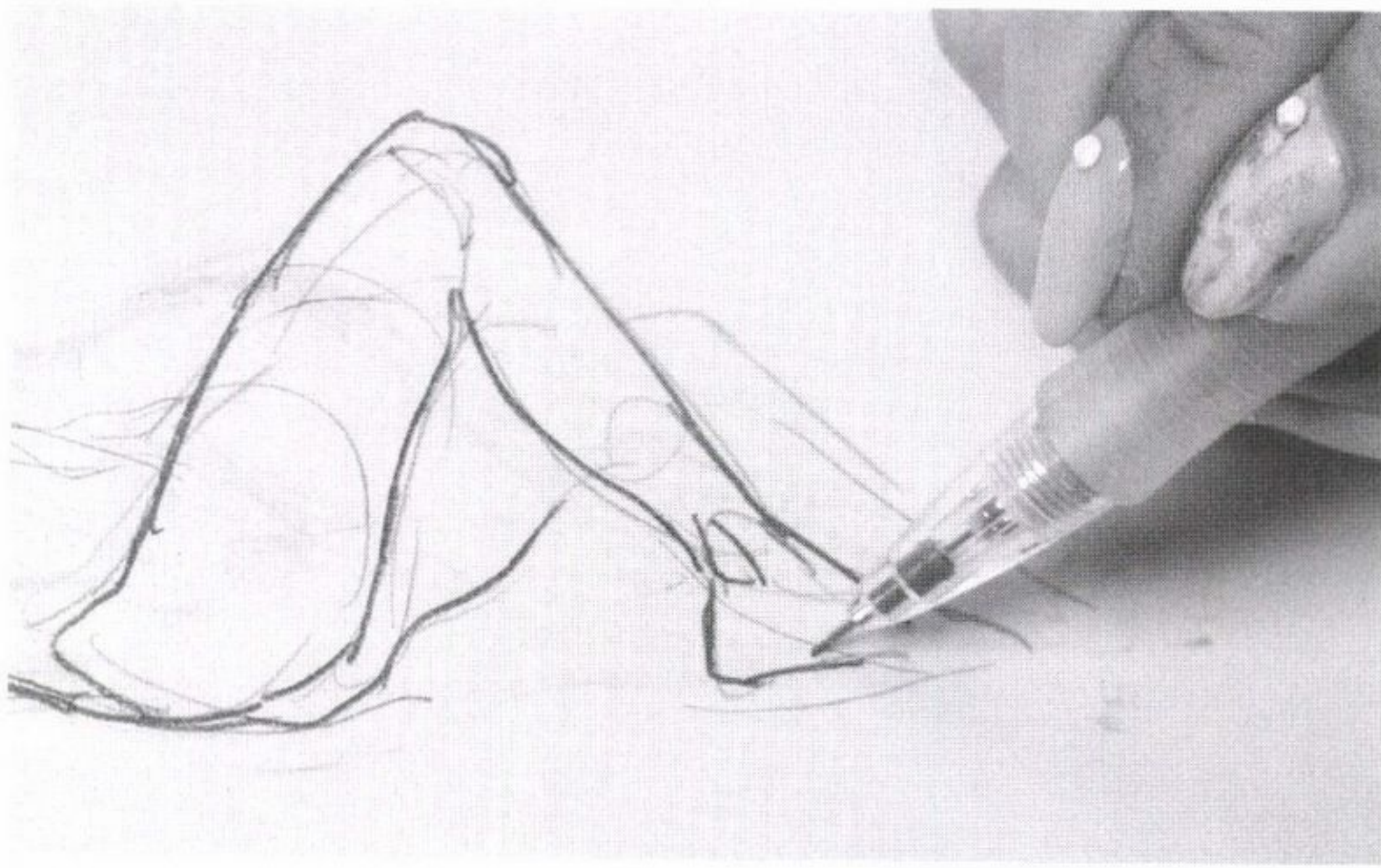


8 하반신을 대담하게 변경한다!! 반대쪽을 향하게 해보자.

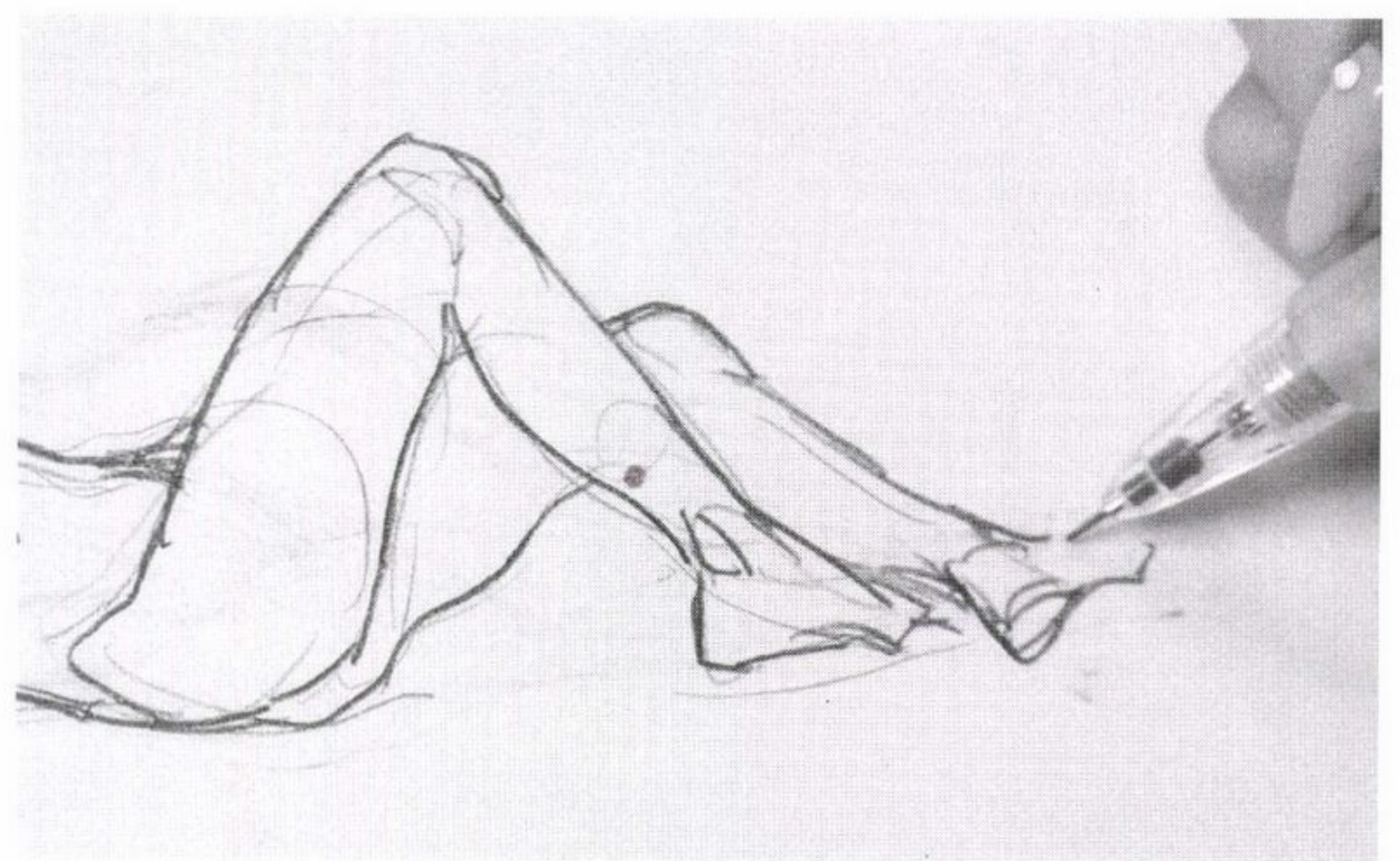


Point

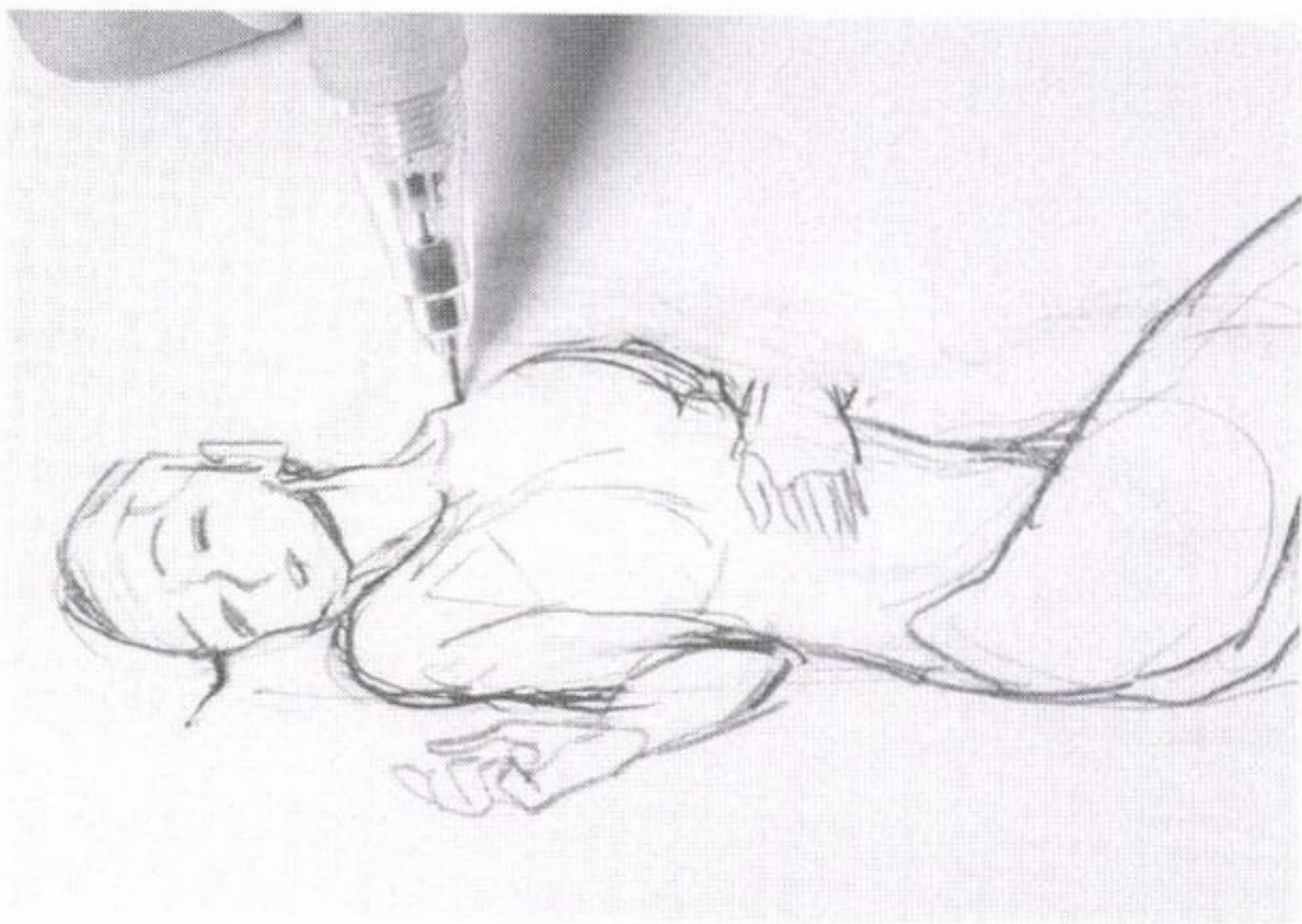
무릎을 뻗뻗하게 세우지 말고 중력에 이끌려 옆으로 살짝 널브러지듯이...



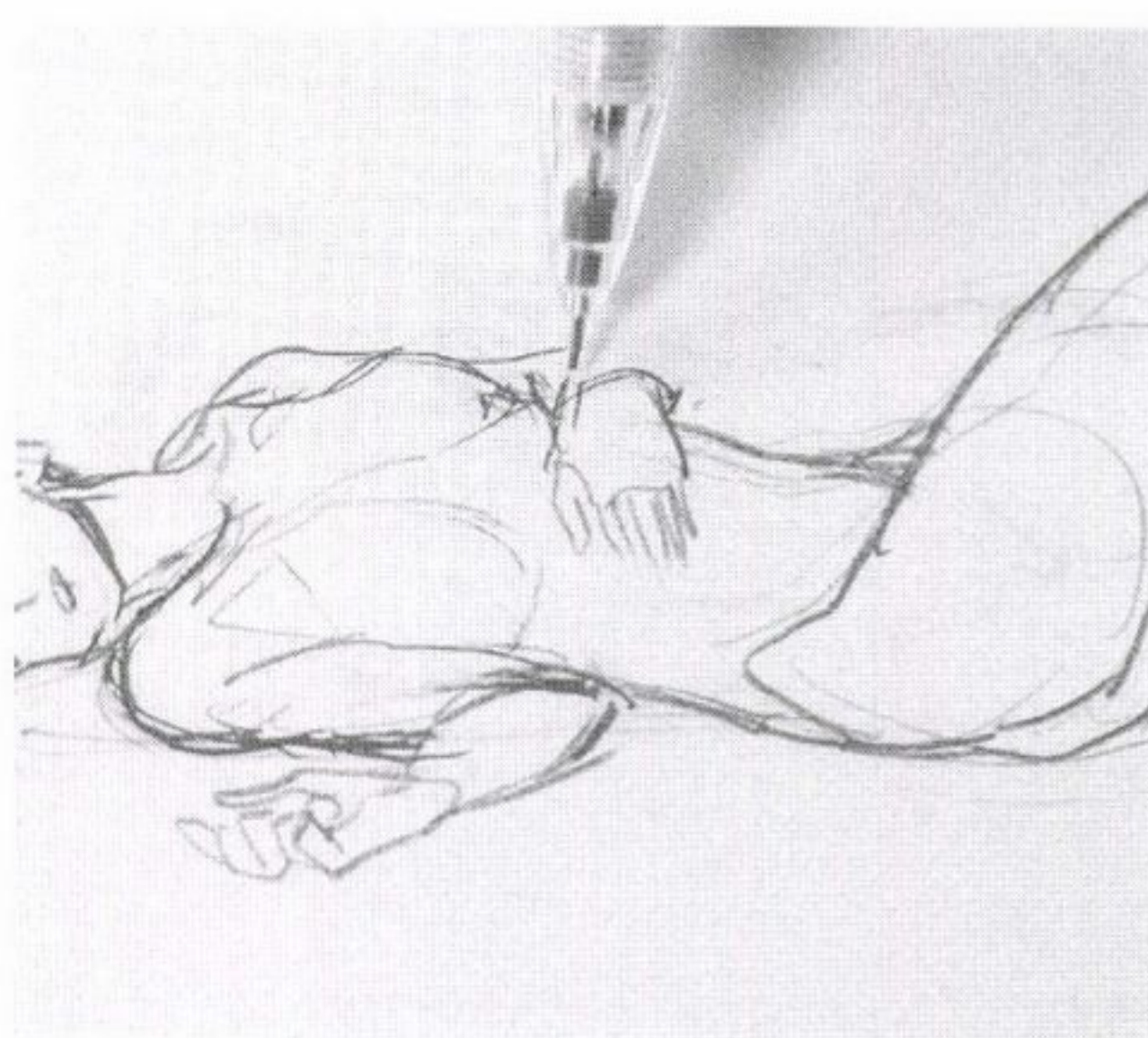
9 허벅지, 장딴지의 부풀음과 가느다란 발목 부분까지 곡선으로 부드럽게 그려준다.



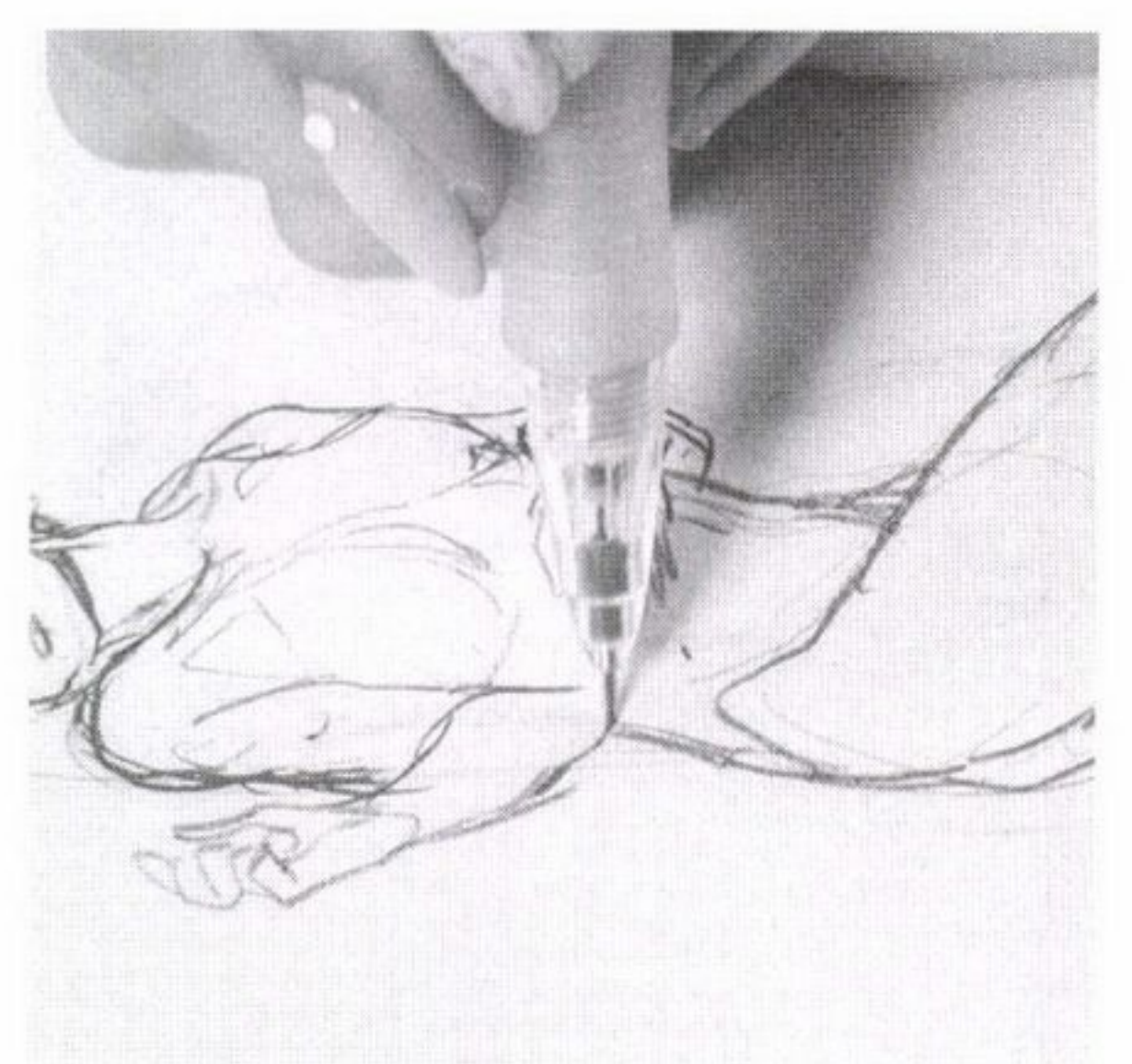
10 안쪽에 있는 왼쪽 다리는 오른쪽 다리보다도 쓰러져 있는 만큼 발바닥도 이쪽을 향하고 있다. 자잘한 각도 변화에 주의 한다.



11 옆을 향해서 누웠을 때보다도 어깨를 높인다.



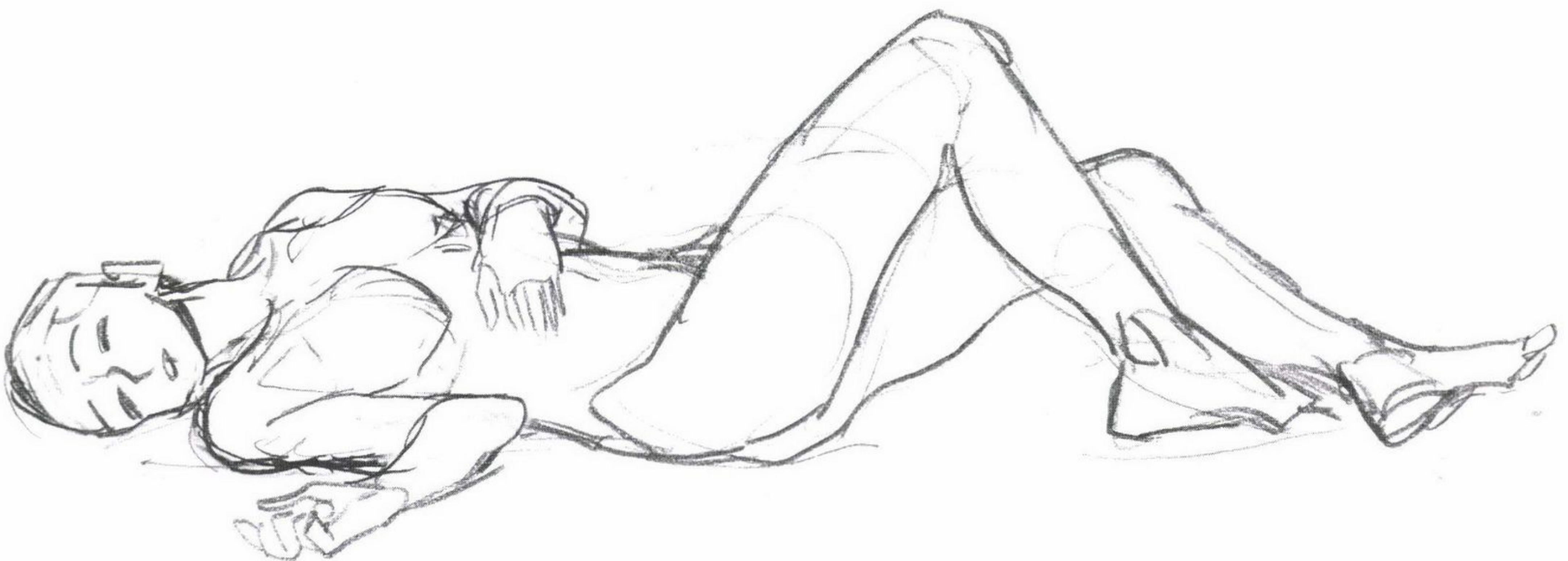
12 가슴은 흐름을 타듯이 평평하게 표현. 손을 신체 위에 가볍게 올린 후 그 안쪽에 팔을 이어서 그린다.



13 눈앞에 나오는 오른팔 팔꿈치가 신체에 겹쳐지도록 조정한다.

Point

그리고 싶은 포즈를 자기 스스로 취할 수 있을 거 같으면 적극적으로 해보자.
자료만 보기 보다 동일한 포즈를 직접 취하는 것이 더 효과적이다.



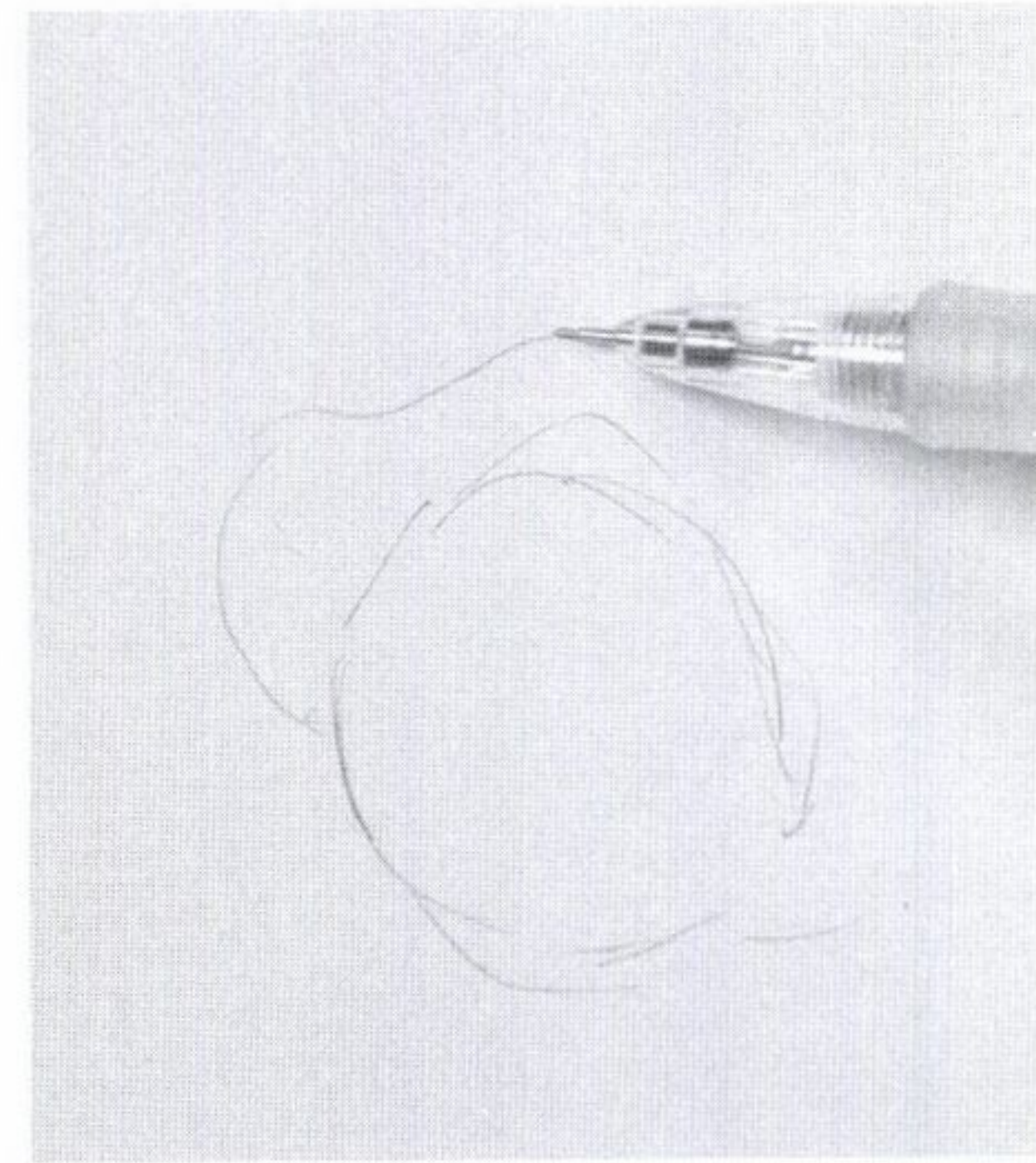
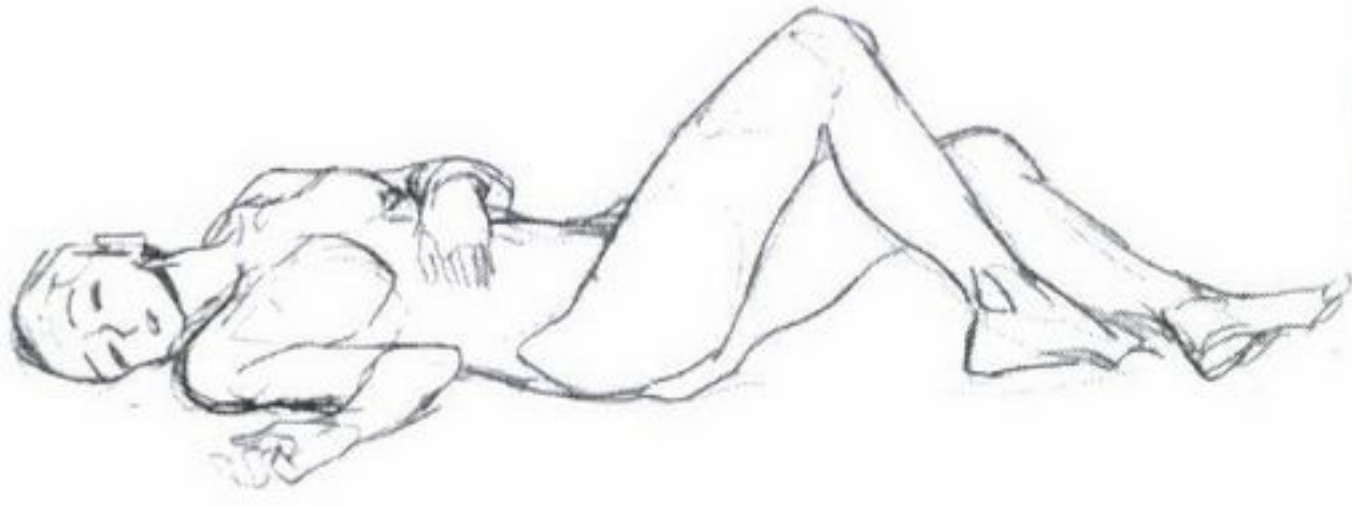
14 베이스 포즈 완성. 그리고 있는 도중에 위화감이 느껴진다면 그 원인을 규명한다. '어딘가 이상하지만 어디가 이상한지 모르겠다'는 식으로 넘어가지 말도록 한다.

[앵글 변환!]

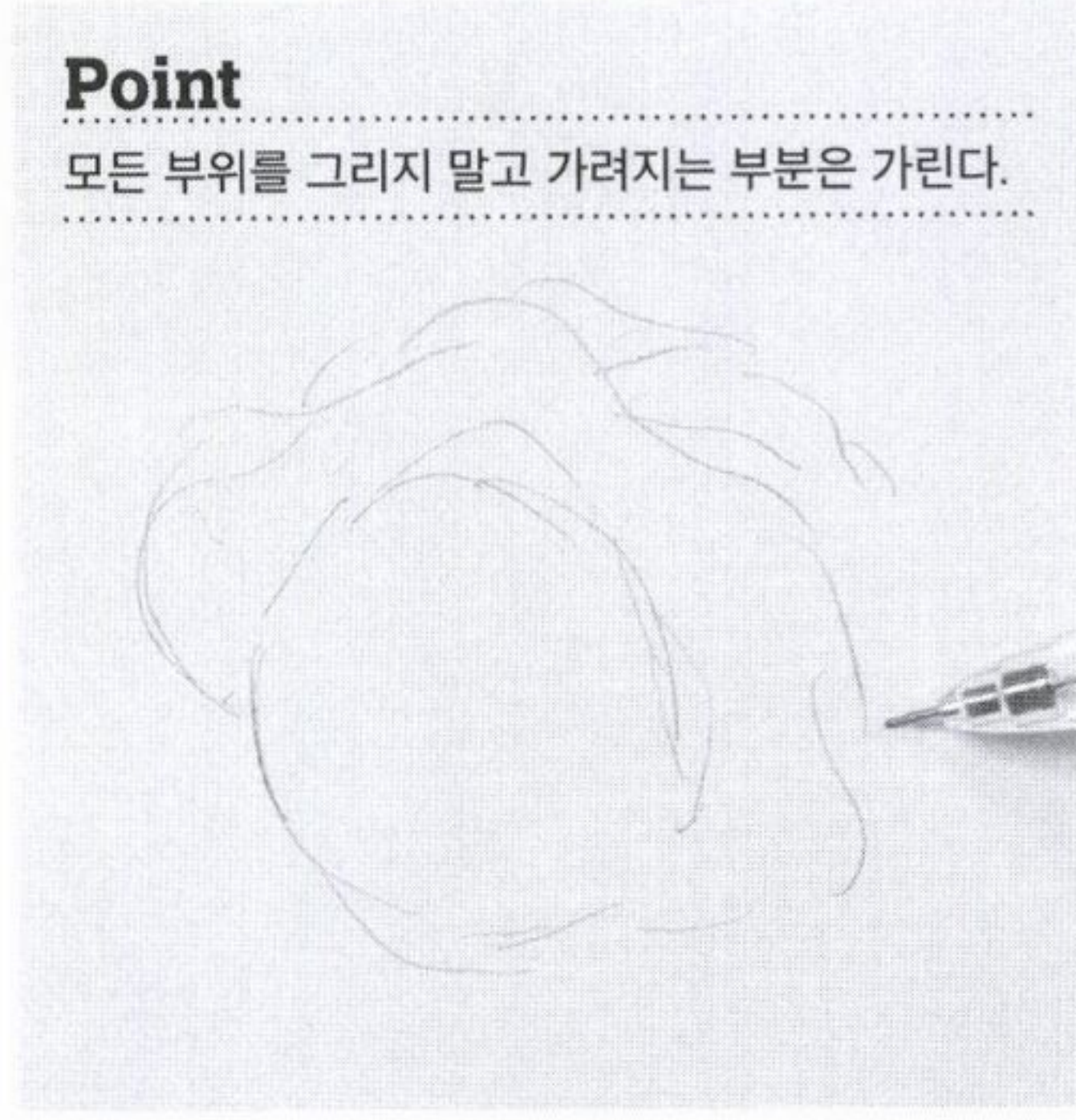


동일한 포즈를 머리쪽에서 하이 앵글로 그리다

95p의 드러누운 포즈를 베이스로 삼아 앵글을 바꾸어 데생을 그립니다.



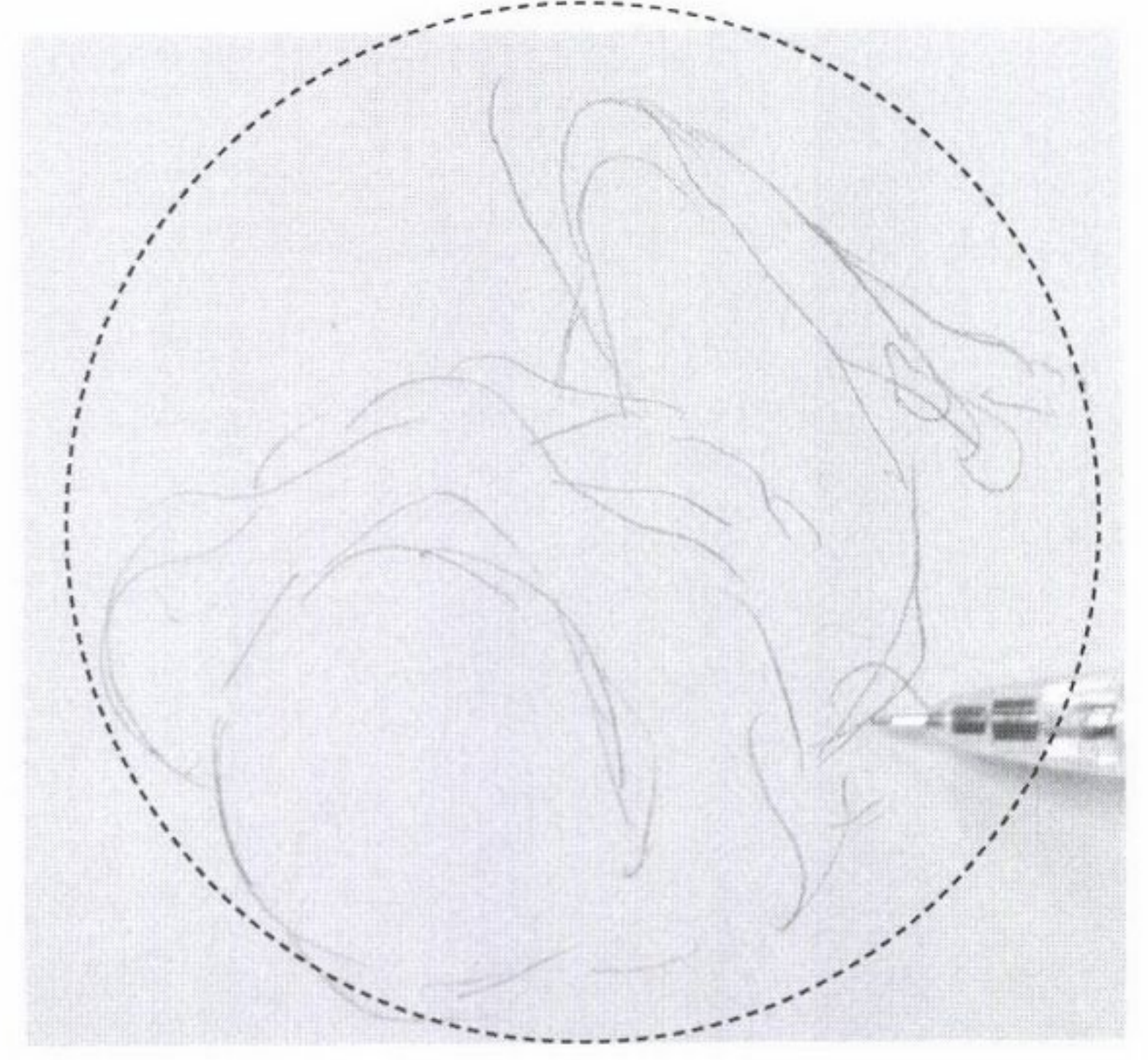
1 머리 형태부터 밑그림. 원활하게 실루엣을 이어 준다.



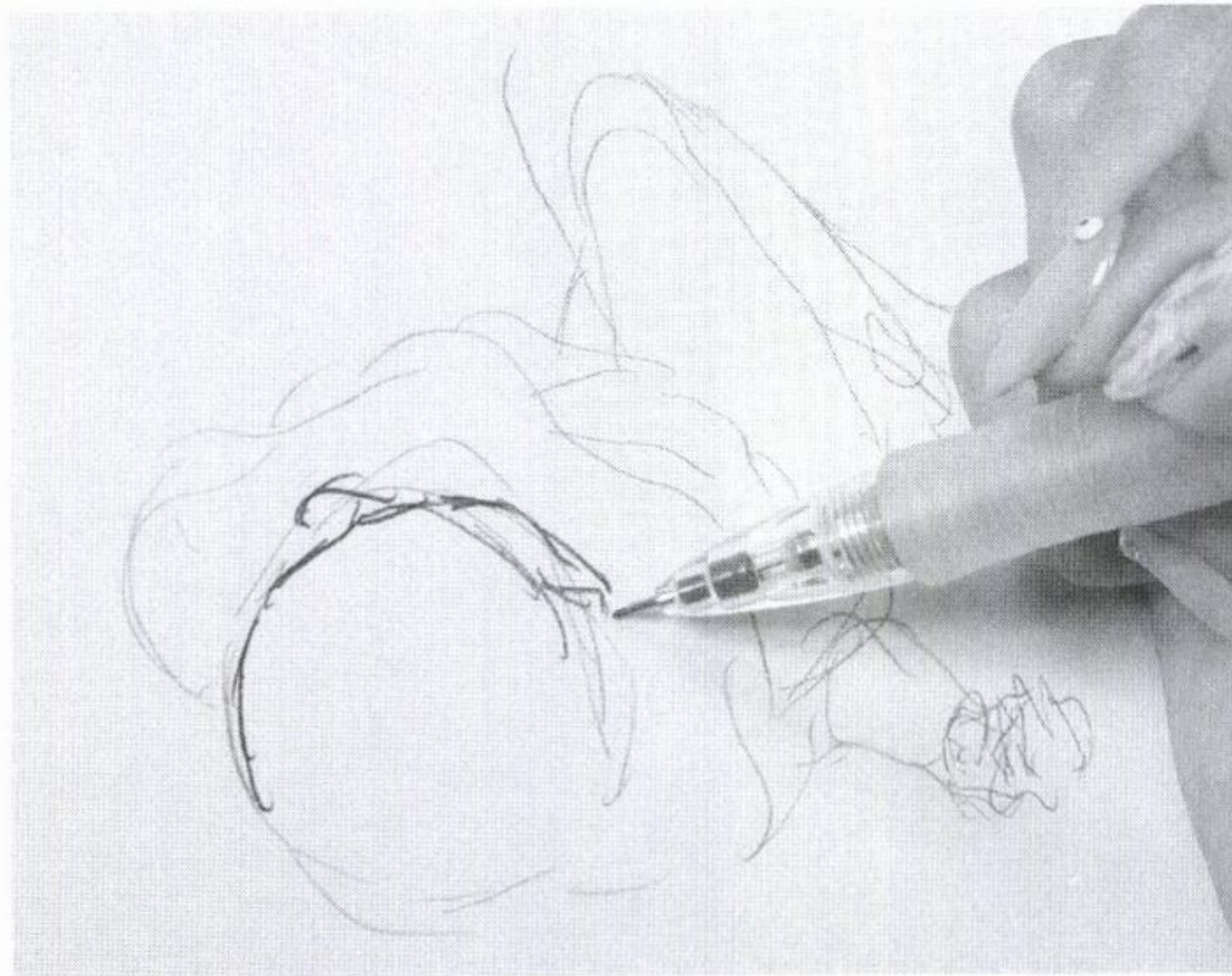
Point

모든 부위를 그리지 말고 가려지는 부분은 가린다.

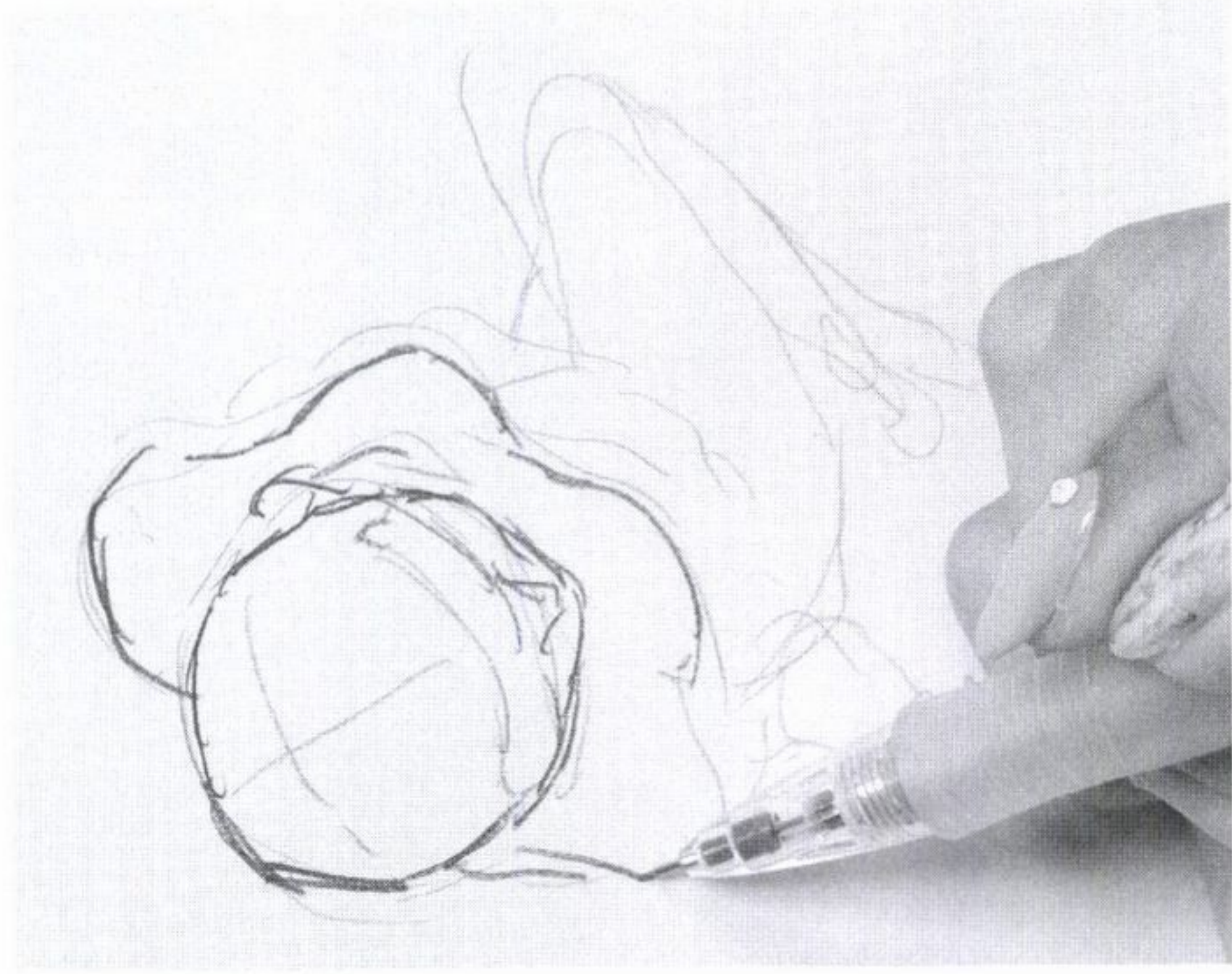
2 눈에 띄는 굴곡 등을 중심으로 그려나간다.



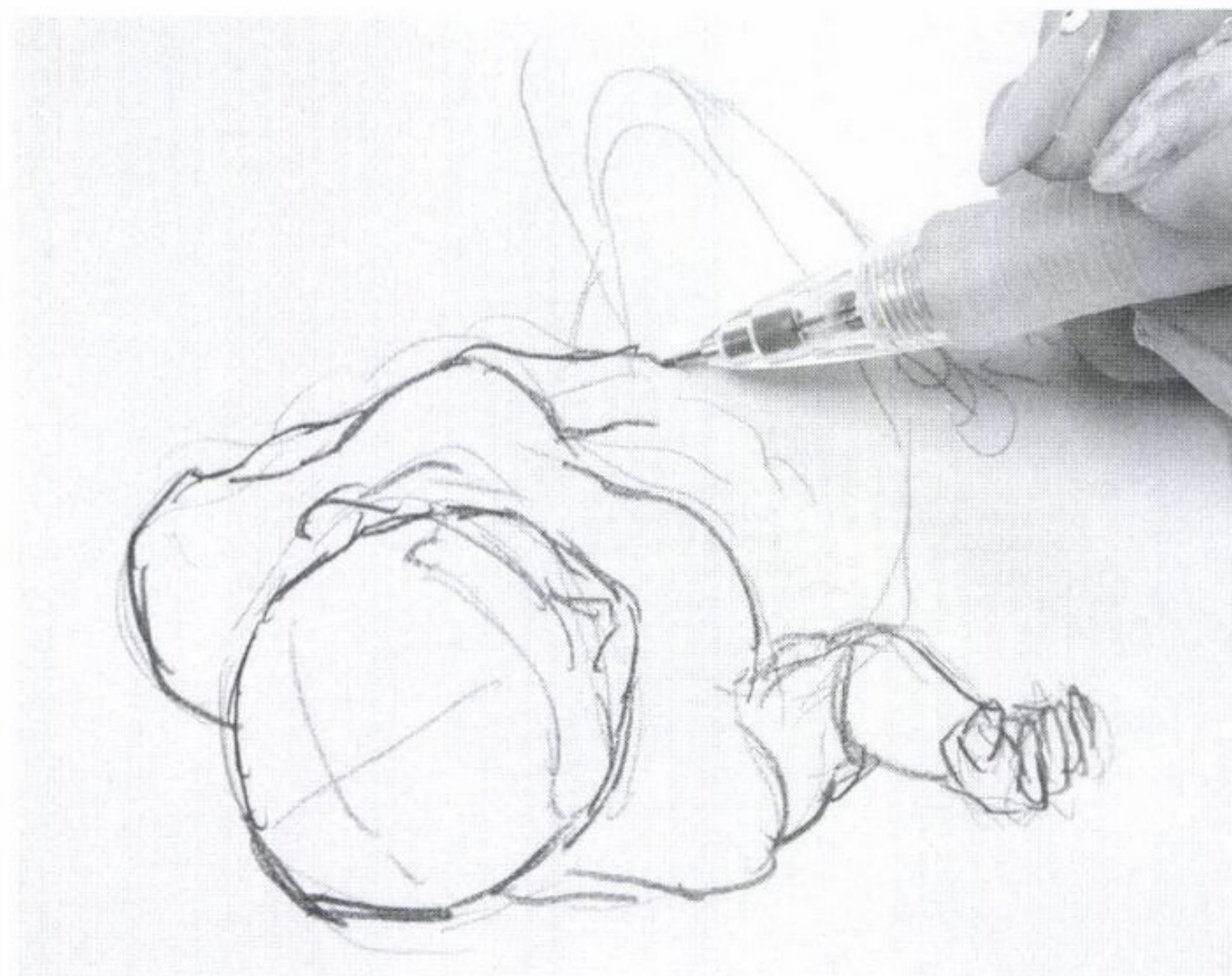
3 전체를 보면 거의 전부가 원안에 들어가는 실루엣.



4 정수리에서 본 얼굴 부위를 그리고 얼굴의 각도 이미지를 정한다.



5 위쪽에서 본 어깨는 특히나 완만하게. 중력에 이끌리는 가슴의 둥그스름 함은 꼼꼼하게.



6 동체를 그리기 전에 손을 올린다. 각도 탓도 있어서 손을 올려놓으면 동체가 보이는 면적이 꽤나 좁아지게 된다.



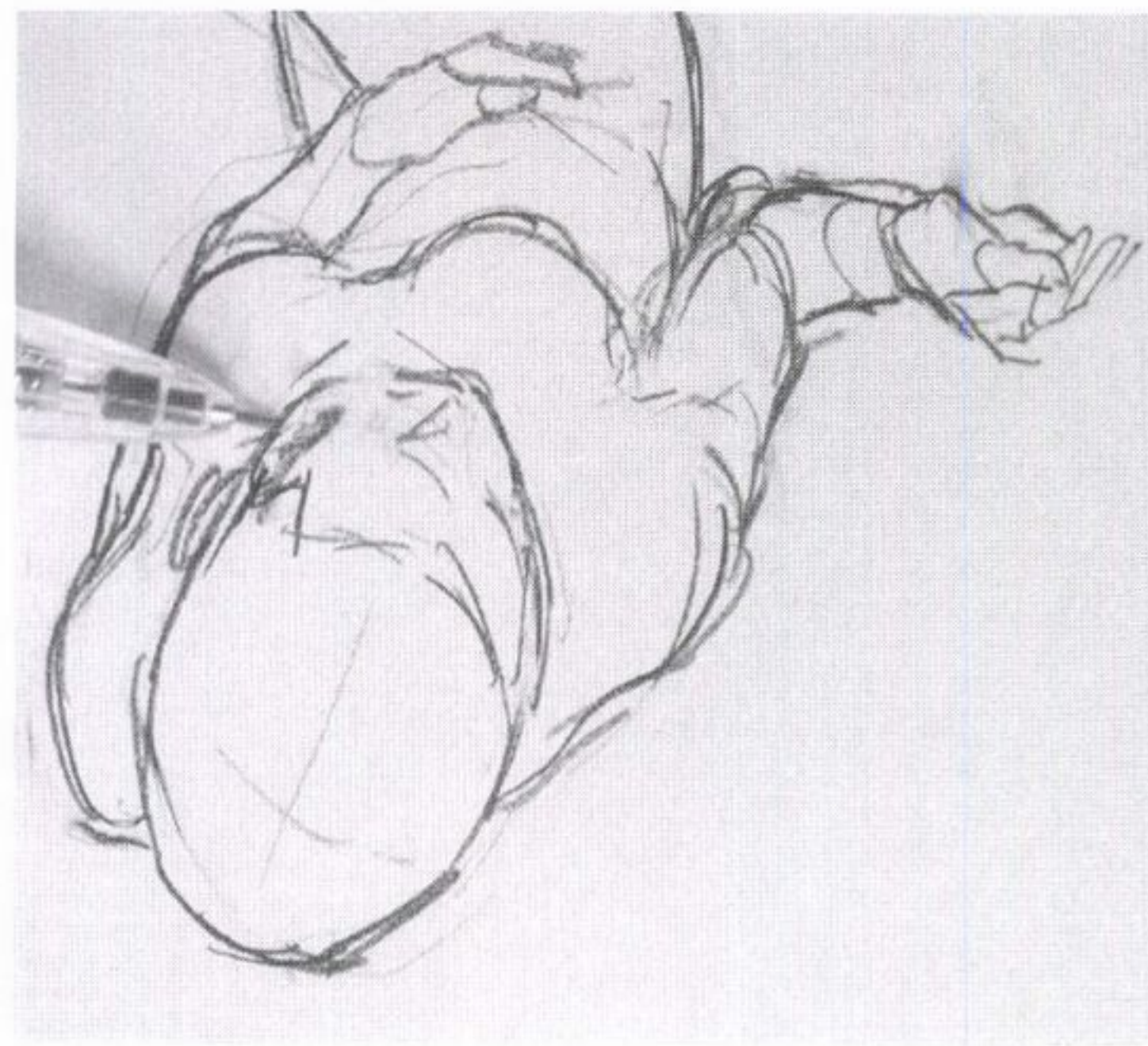
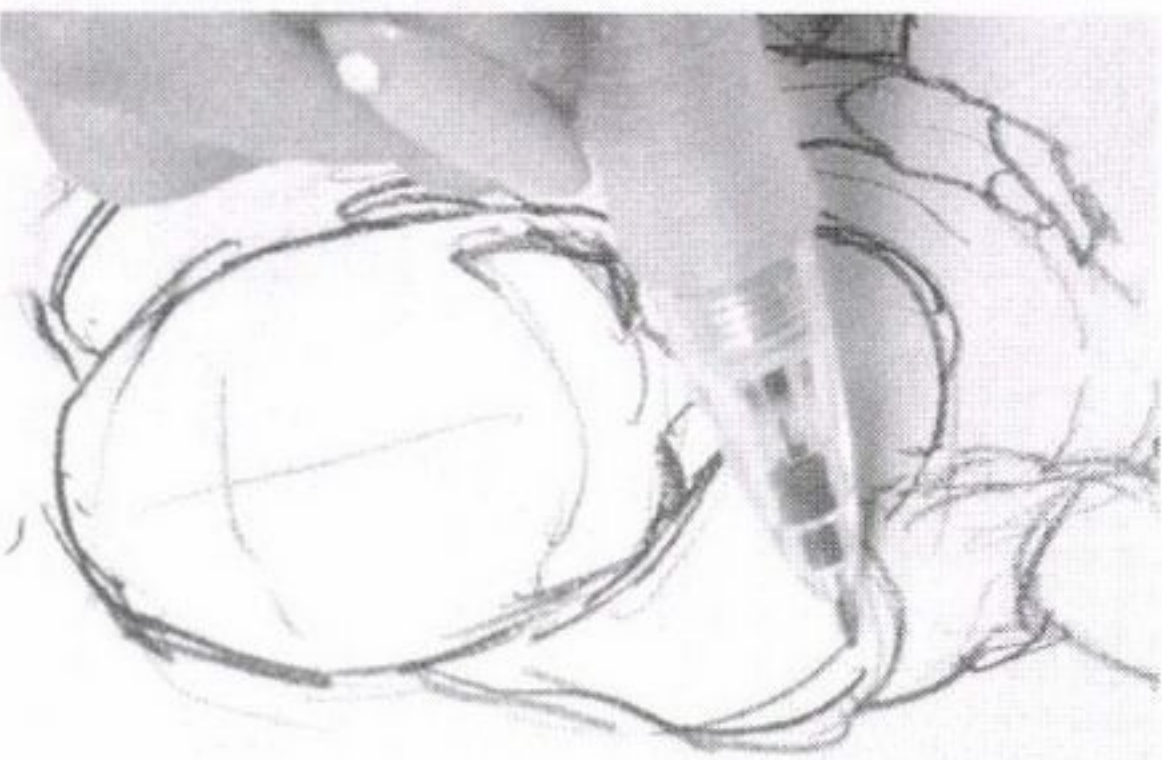
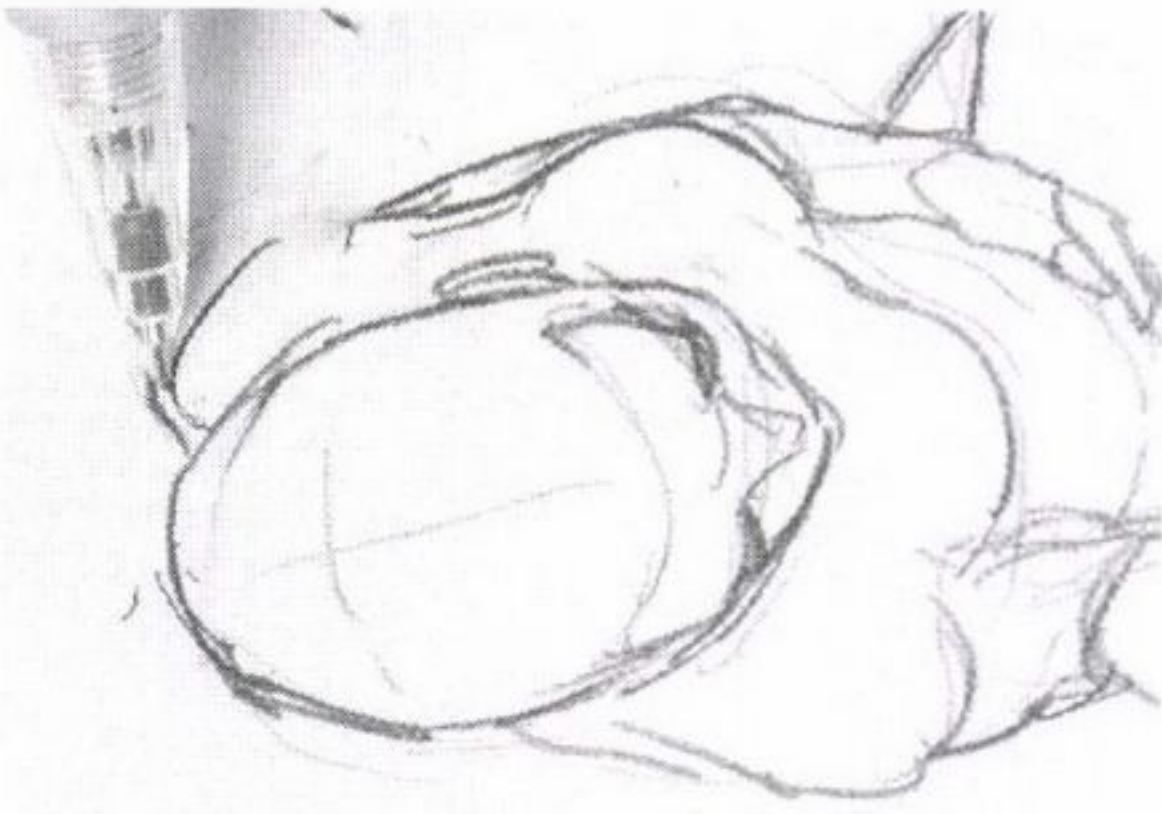
7 그대로 다리를 그려준다. 무릎을 향해서 날씬하게 그린다.



8 겹쳐진 발끝은 발뒤꿈치의 위치 관계에 주의 하면서 그린다.



9 각진 부분을 수정한다.

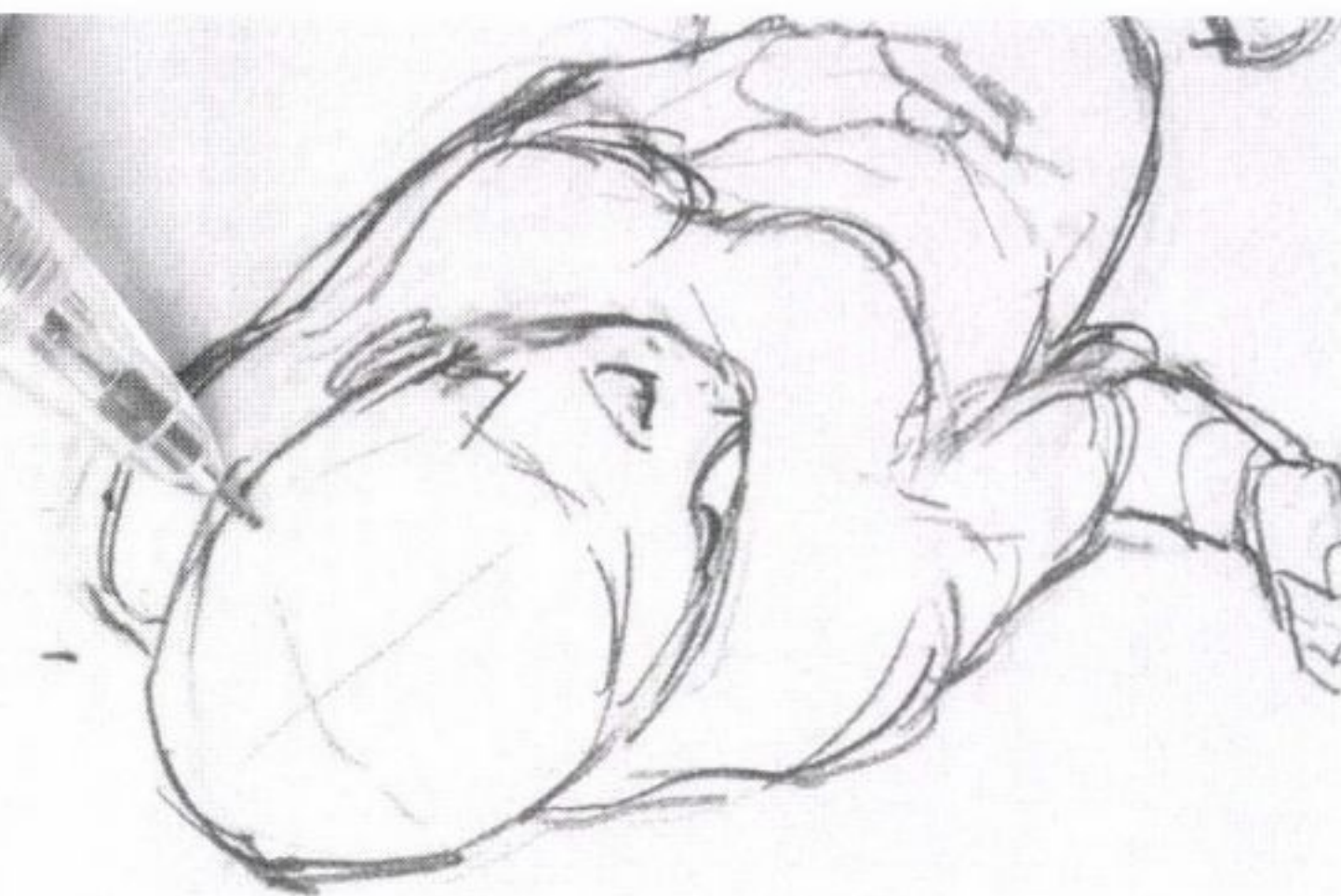


11 머리 형태도 세로로 약간 길게 하여 스마트한 인상으로 수정한다.



12 머리는 똑바른 원이 아니므로 인물의 성별과 연령 등 캐릭터 성에 맞춰서 변화를 준다.

10 좌우 어깨를 바닥에 딱 붙도록 다시 그린다. 드러눕는 포즈는 바닥과의 접지면적이 커서 밸런스가 무너지기 쉬우므로 부위마다 매번 바닥의 존재를 염두에 두고 신중하게 작업한다.

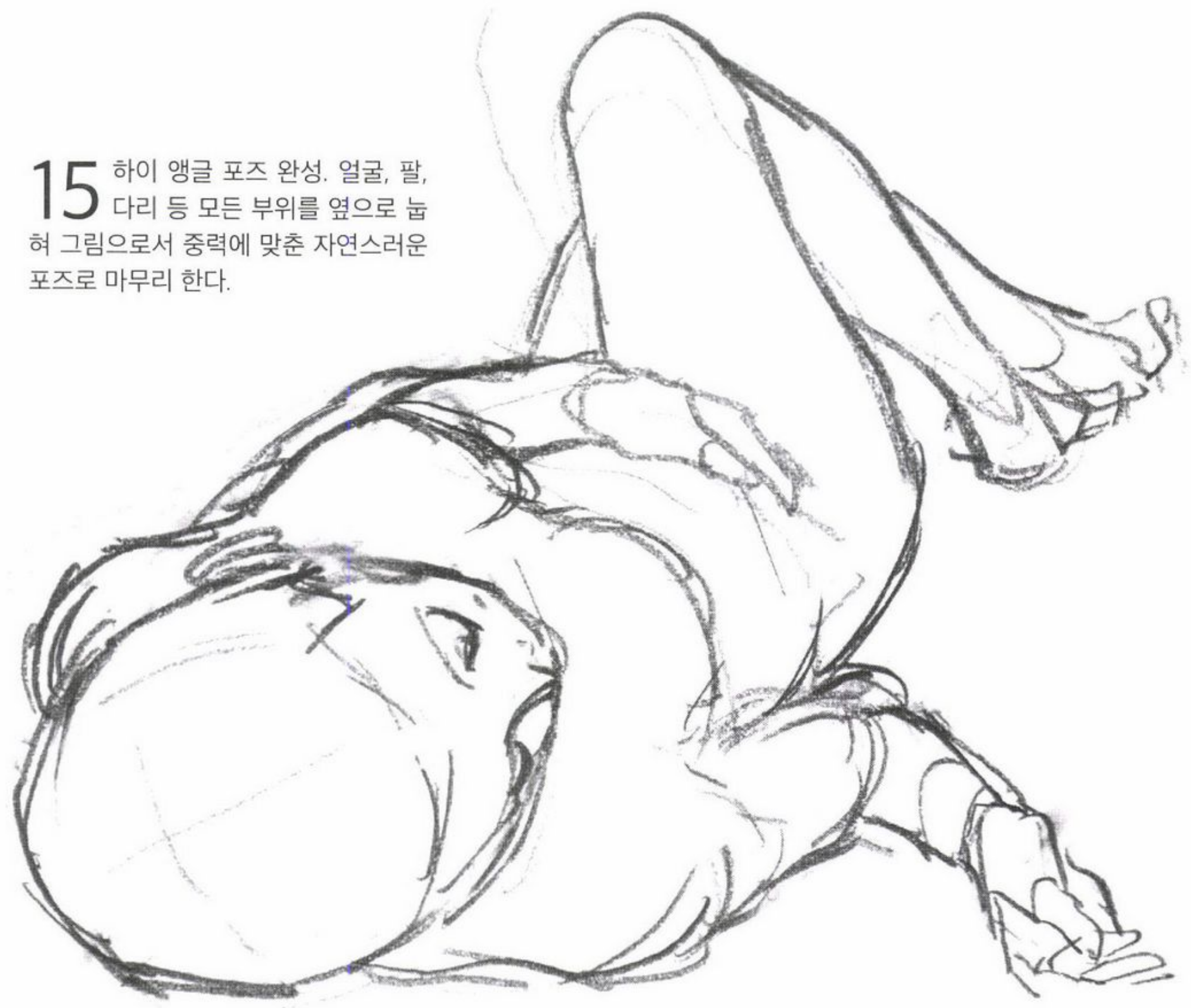


13 얼굴도 콧날이 지나가는 골격을 수정하고 얼굴에 둥그스름함을 주기 위해서 십자선으로 정수리를 정한다.



14 팔과 허리의 위치 관계를 체크.

15 하이 앵글 포즈 완성. 얼굴, 팔, 다리 등 모든 부위를 옆으로 눕혀 그림으로서 중력에 맞춘 자연스러운 포즈로 마무리 한다.

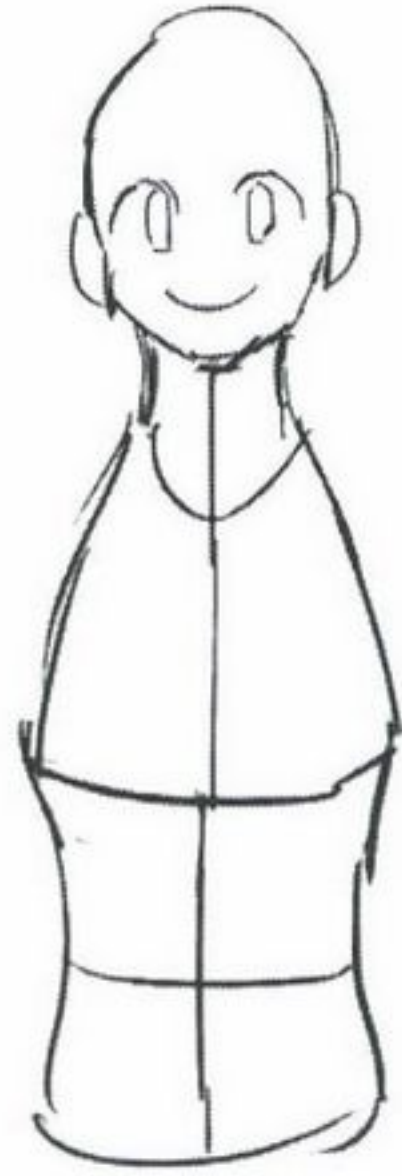


동체로부터 다양한 움직임을 그려보자

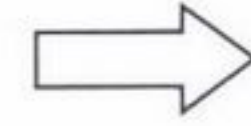
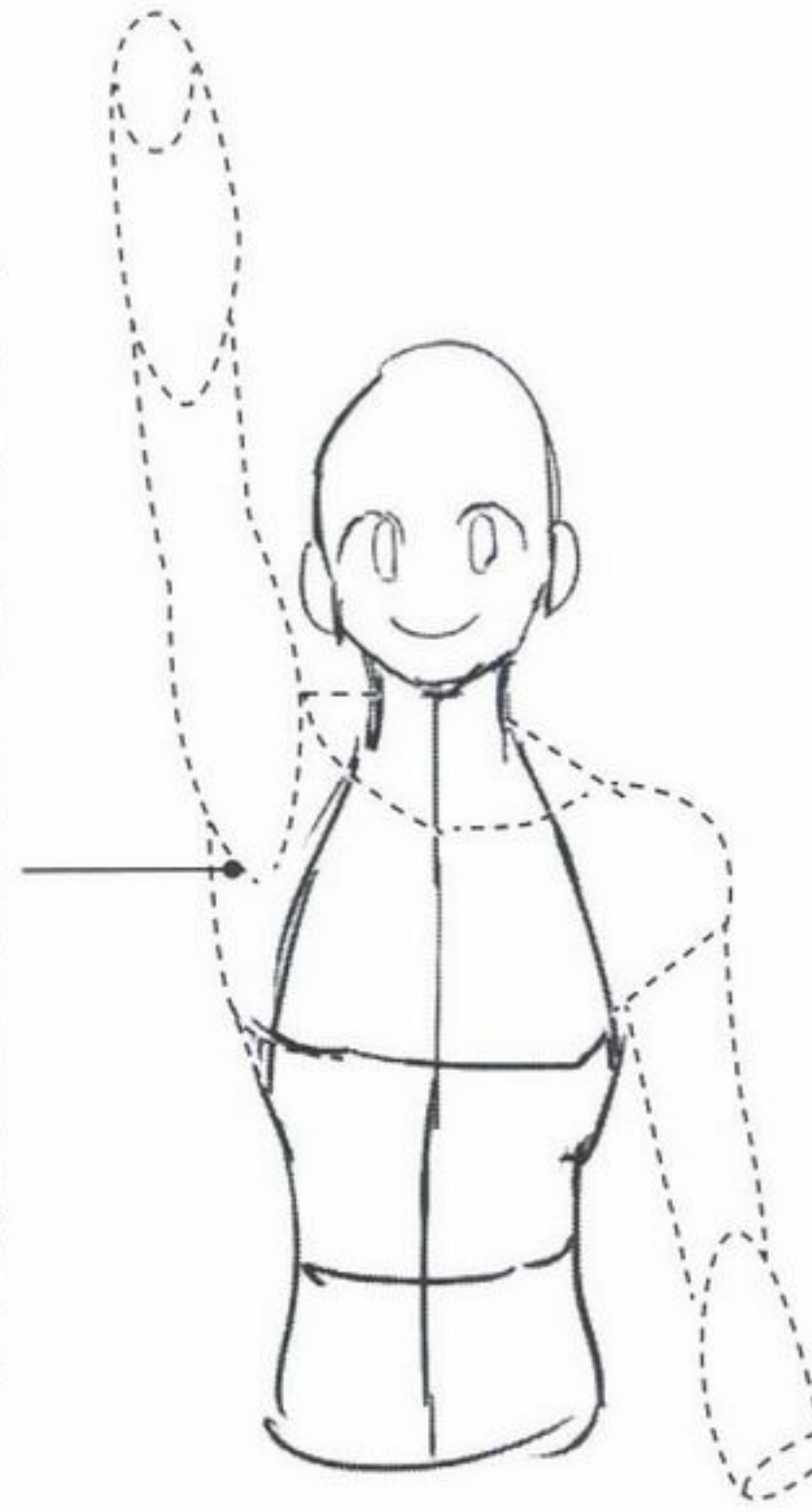
72p에서 「의자에 앉아 있는 포즈」를 2가지 타입의 동체로 구분하여 그린 것처럼 먼저 그린 동체를 토대로 포즈에 움직임을 주는 연습을 해봅시다.

1 우선은 정면 방향부터

① 머리와 목, 흉부에서 허리까지를 동체로 그린다. 신체의 흐름을 드러내는 라인은 23p 참조.



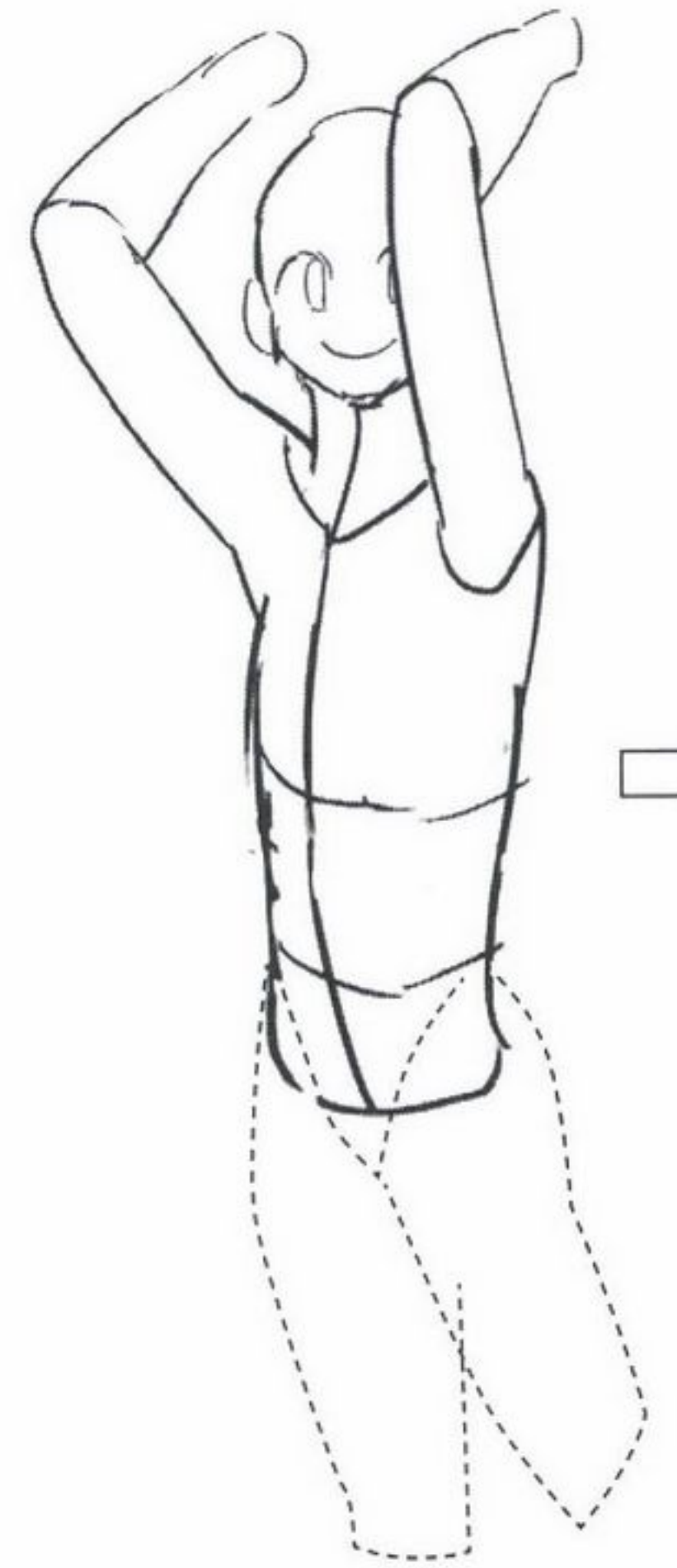
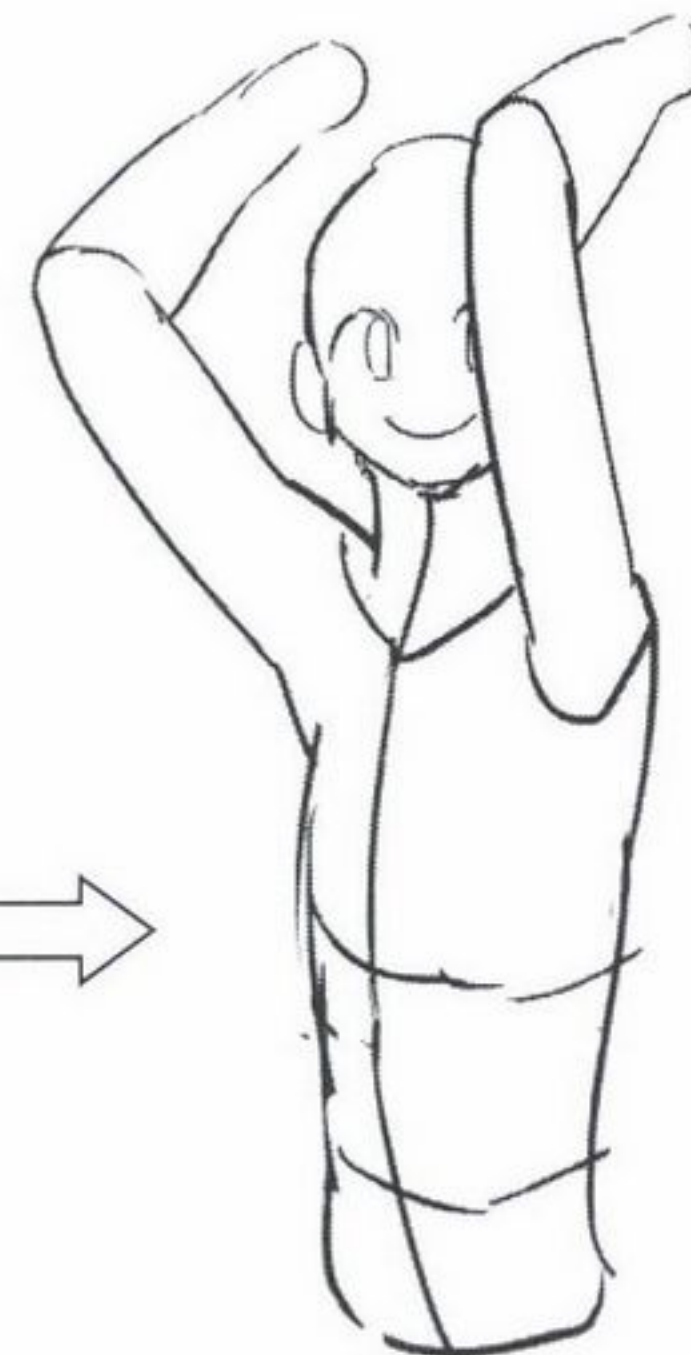
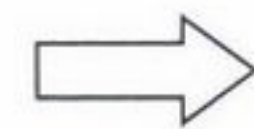
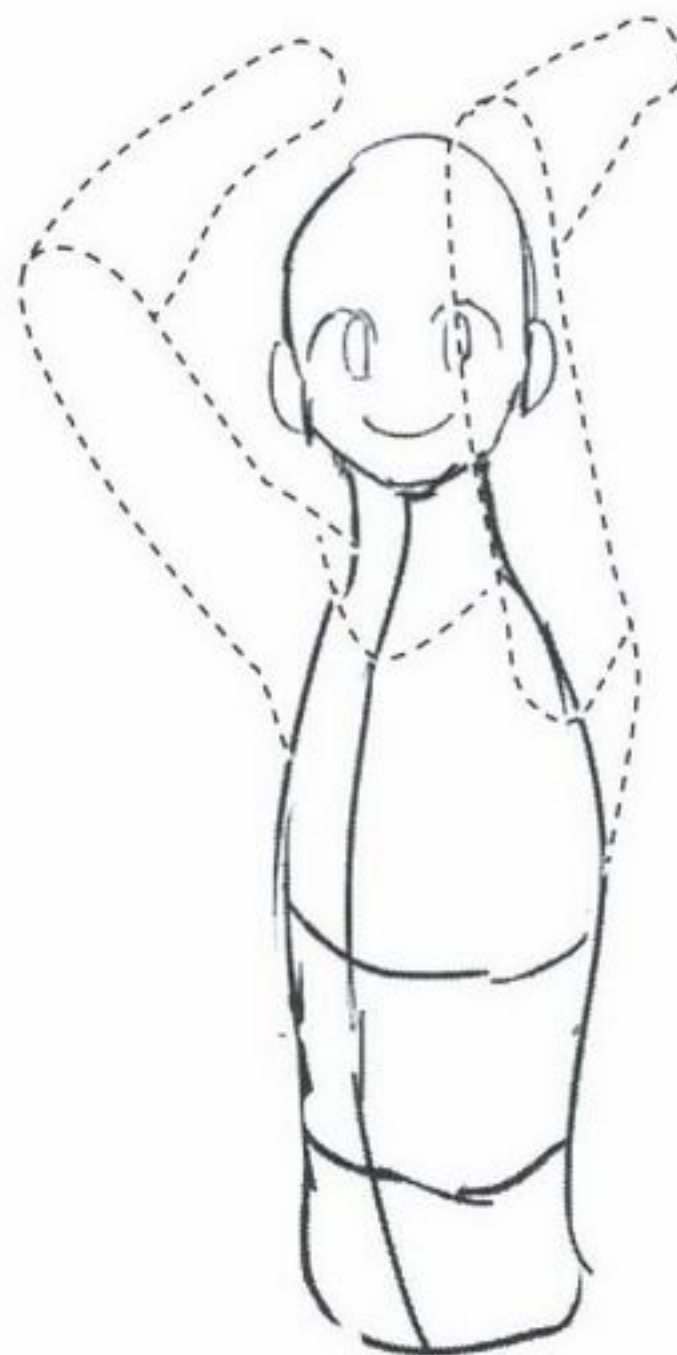
팔을 크게 움직이면 목부터 어깨까지 부풀어 오르고 등골도 펼쳐지게 되므로 동체와 팔의 이음매를 추가로 그려준다.



② 팔을 그린다. T 셔츠의 목 언저리를 그리는 듯한 감각으로 쇄골을 그리고 양 어깨의 뿌리를 이어준다.

2 동체를 대각선 방향으로 하여 살짝 비틀어 본다

① 신체를 비트는 시작으로 동체를 대각선으로 비틀어준다. 정면으로 향하는 신체에 움직임이 있는 손발을 그리는 것만으로도 어려운데 신체를 비틀고 손발을 움직이다니...라고 생각하면 복잡하게 느껴져 버린다. 우선은 동체만을 생각한다.

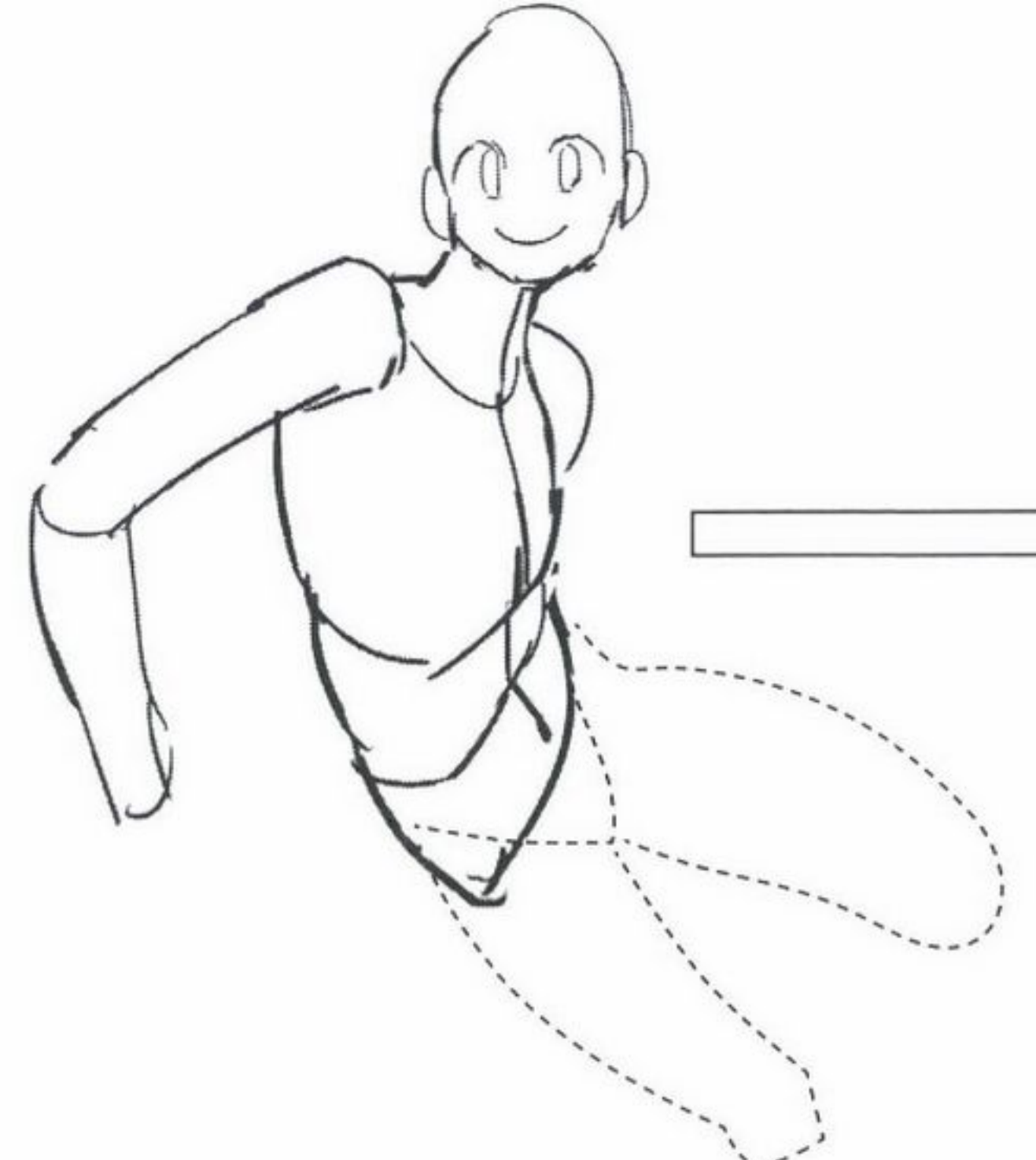
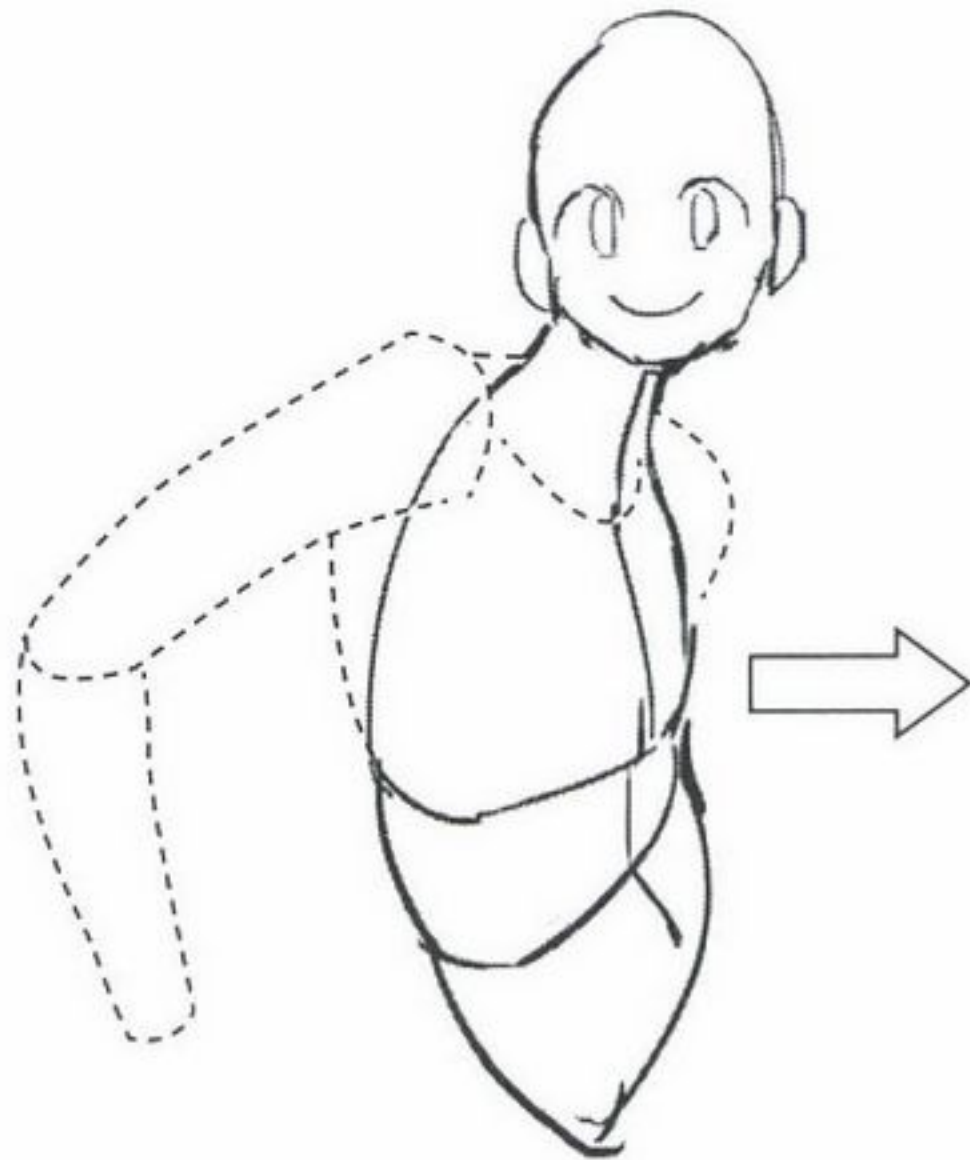
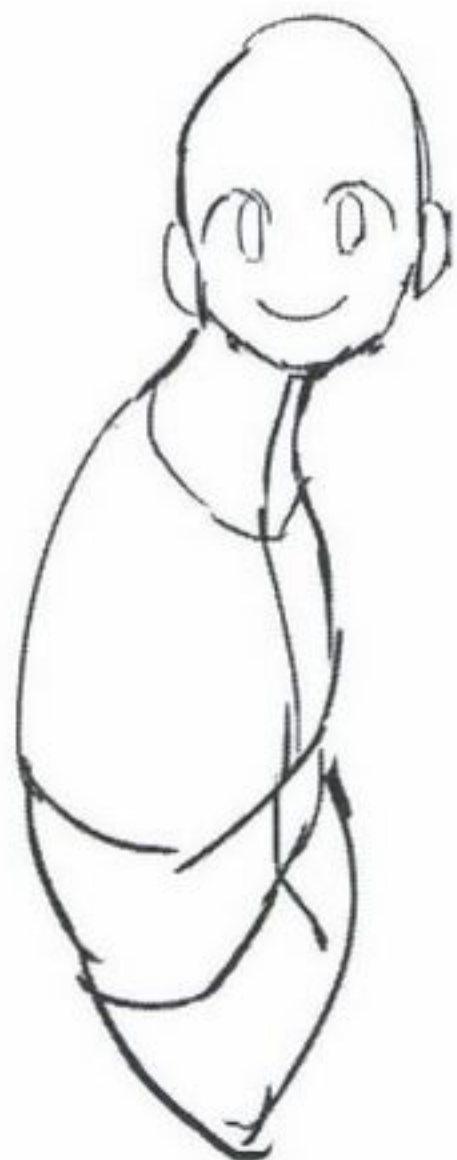


뼈와 근육과 관절은 일단 제쳐두고 부드럽게 신체를 움직이는 이미지. 3개의 블록으로 나누어 선을 그어주면 두께와 원근감을 쉽게 파악할 수 있게 된다.

② 들어 올린 양팔을 그린다. 팔의 뿌리 위치를 정했으면 등 라인을 추가로 그린다.

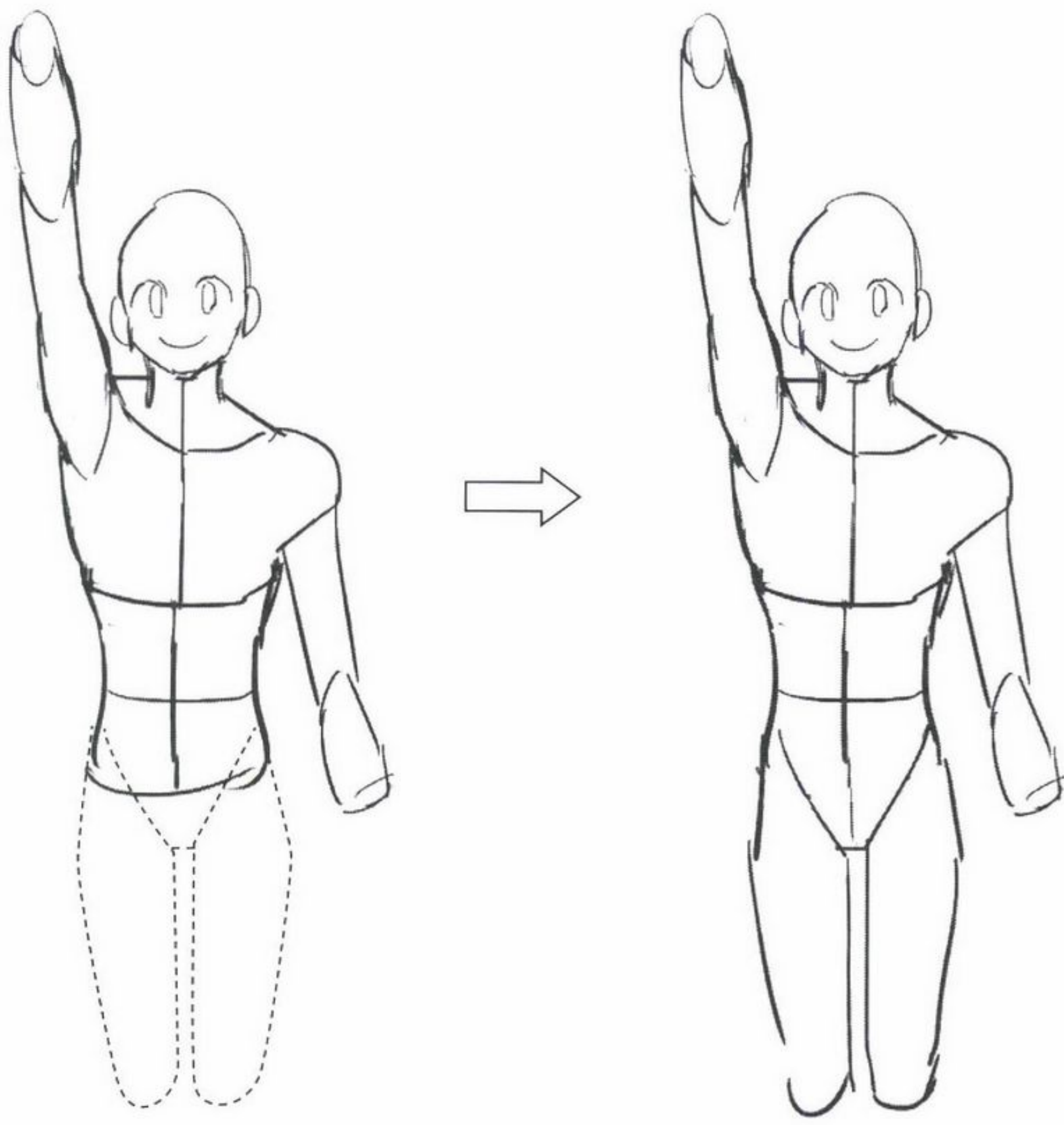
3 동체를 더욱 비틀어 본다

① 신체를 약간 오른쪽으로 돌려 동체를 그린다. 정면 방향.

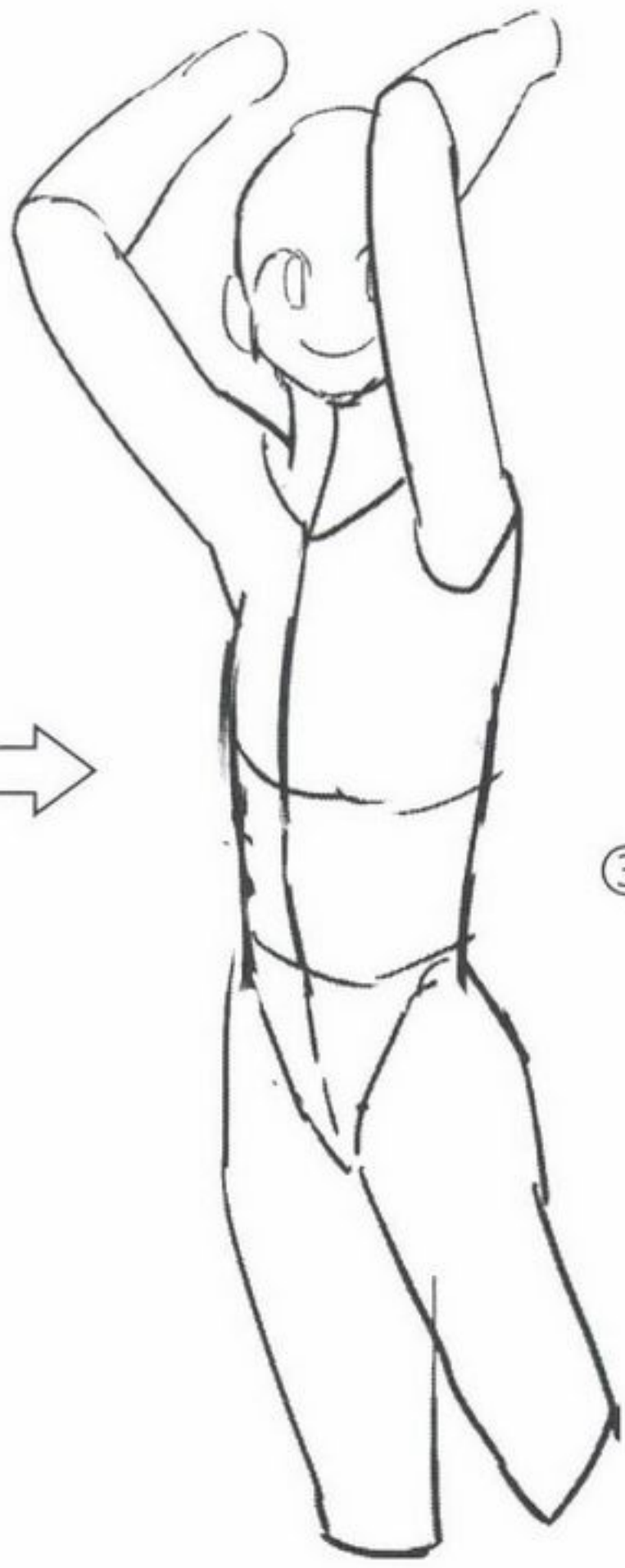


② 뒤로 빼고 있는 팔을 그린다. 이 자세에 어울리는 팔 방향을 여러모로 고려하여 포즈를 만들어 나간다.

같은 얼굴·동체로부터 4가지 포즈를 그리기 위한 준비



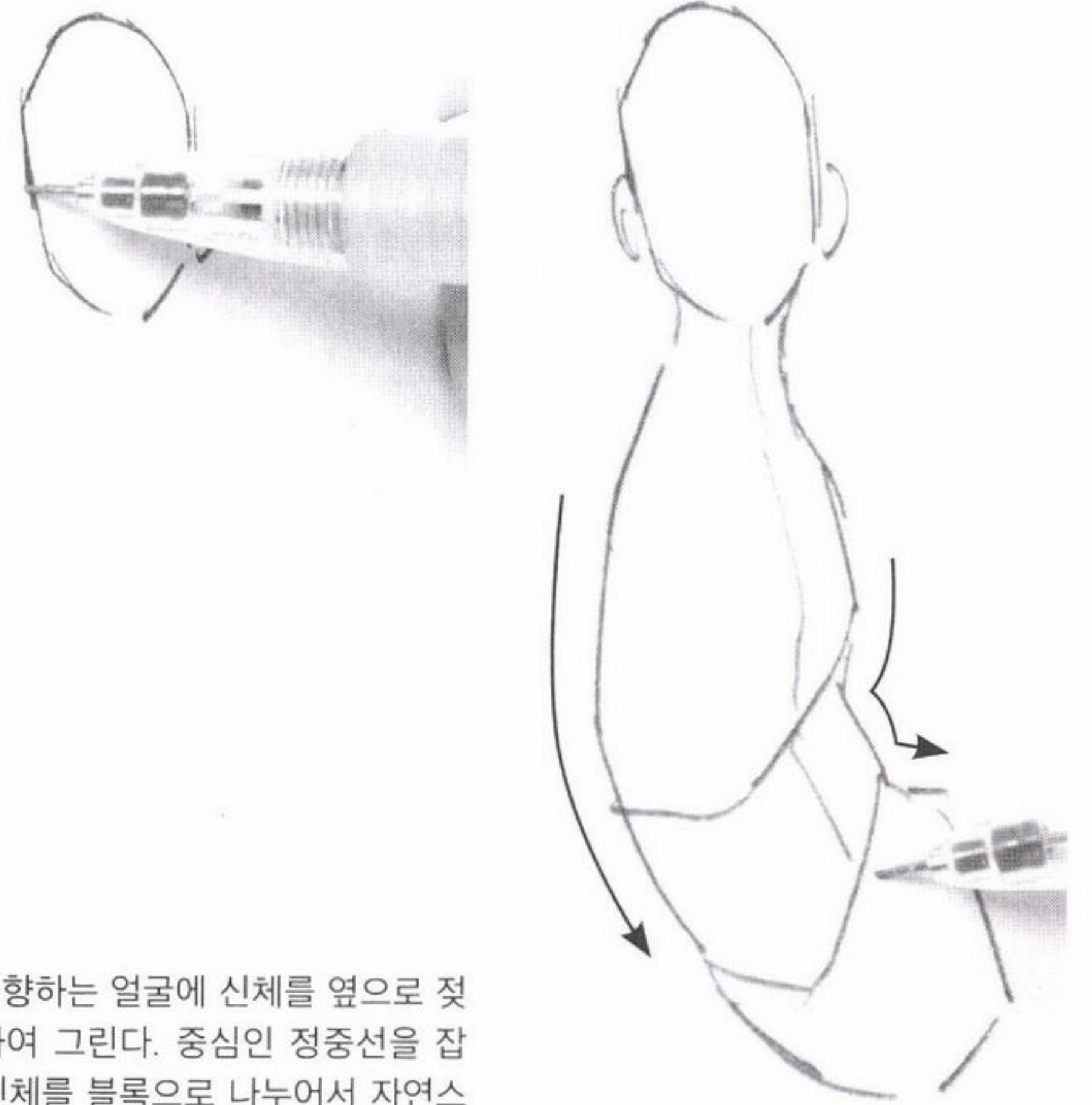
③ 신체의 중심 라인에 있는 정중선을 따르듯이 다리도 추가로 그린다. 3분할 한 동체의 허리 부위에 덮어주듯이 그려주면 움직이기 쉽다.



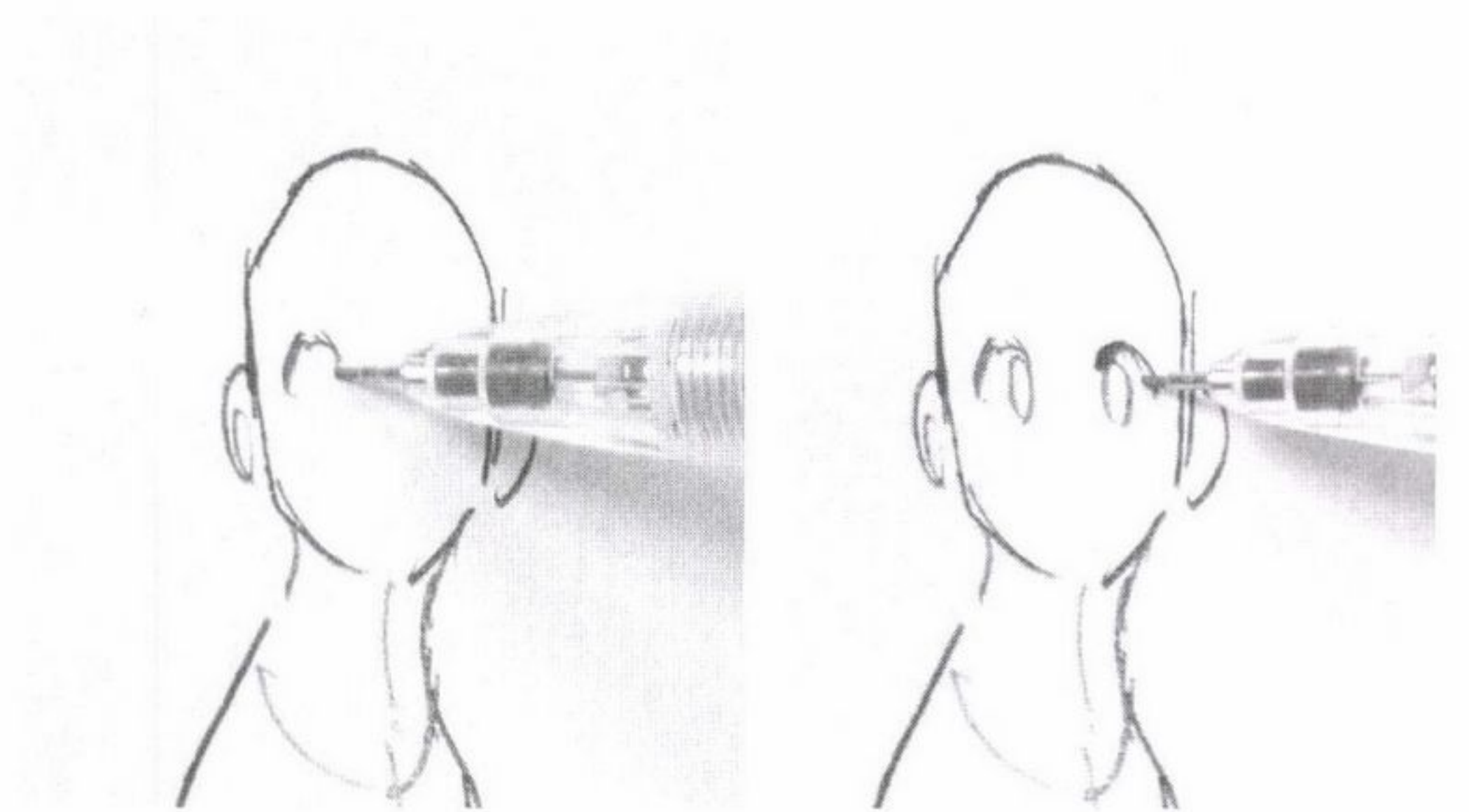
③ 아주 약간 비틀은 허리에 다리를 그려준다.



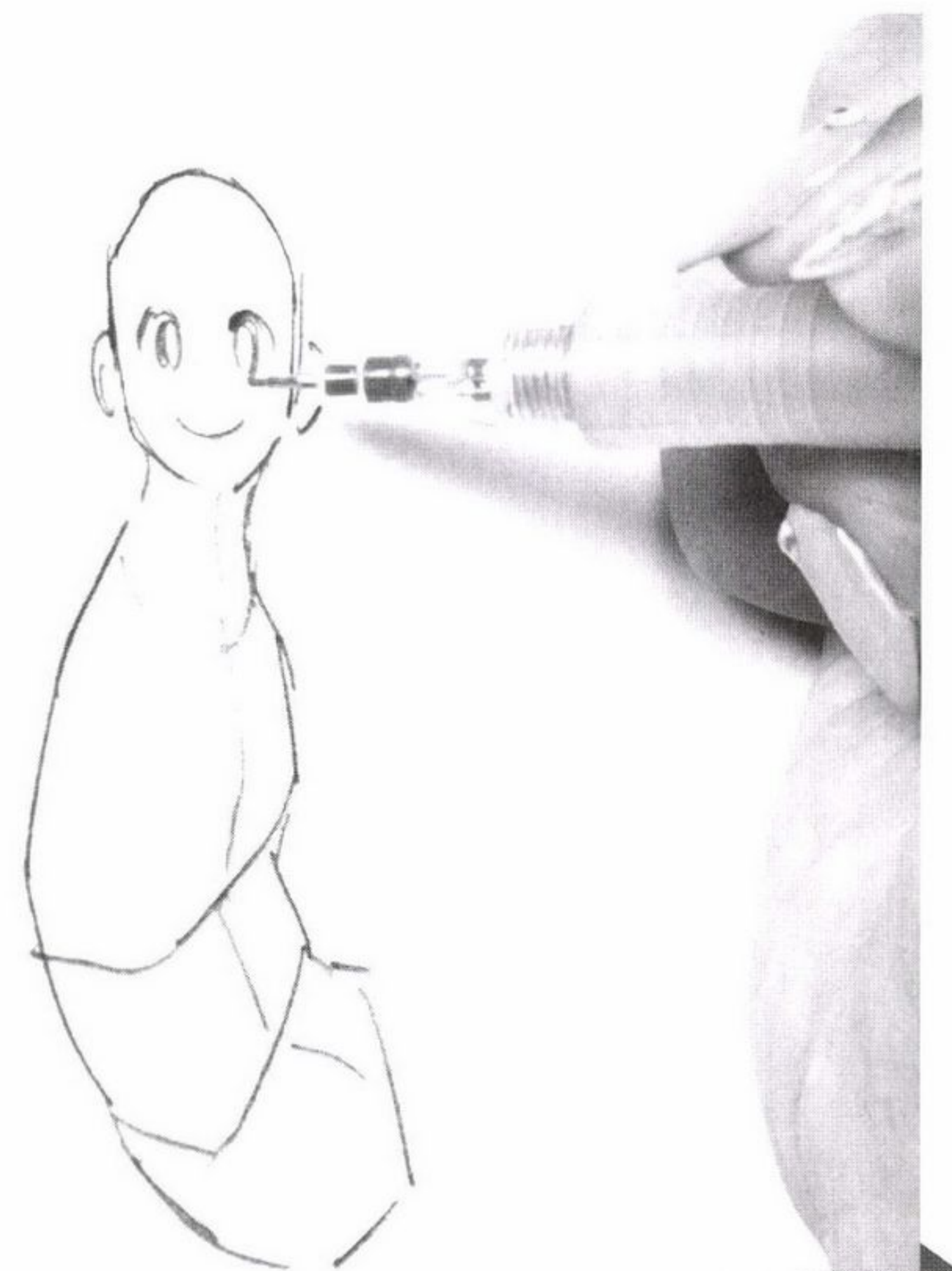
③ 조금 비틀은 허리에 다리를 그려준다. 여기서 허벅지만을 그렸지만 장딴지의 방향도 정해서 다양한 움직임이 있는 포즈로 마무리 한다.



1 정면을 향하는 얼굴에 신체를 옆으로 젖히게 하여 그린다. 중심인 정중선을 잡아주면서 신체를 블록으로 나누어서 자연스러운 커브가 되도록 그린다.



2 표정을 만들어서 베이스가 되는 비틀은 동체를 완성.



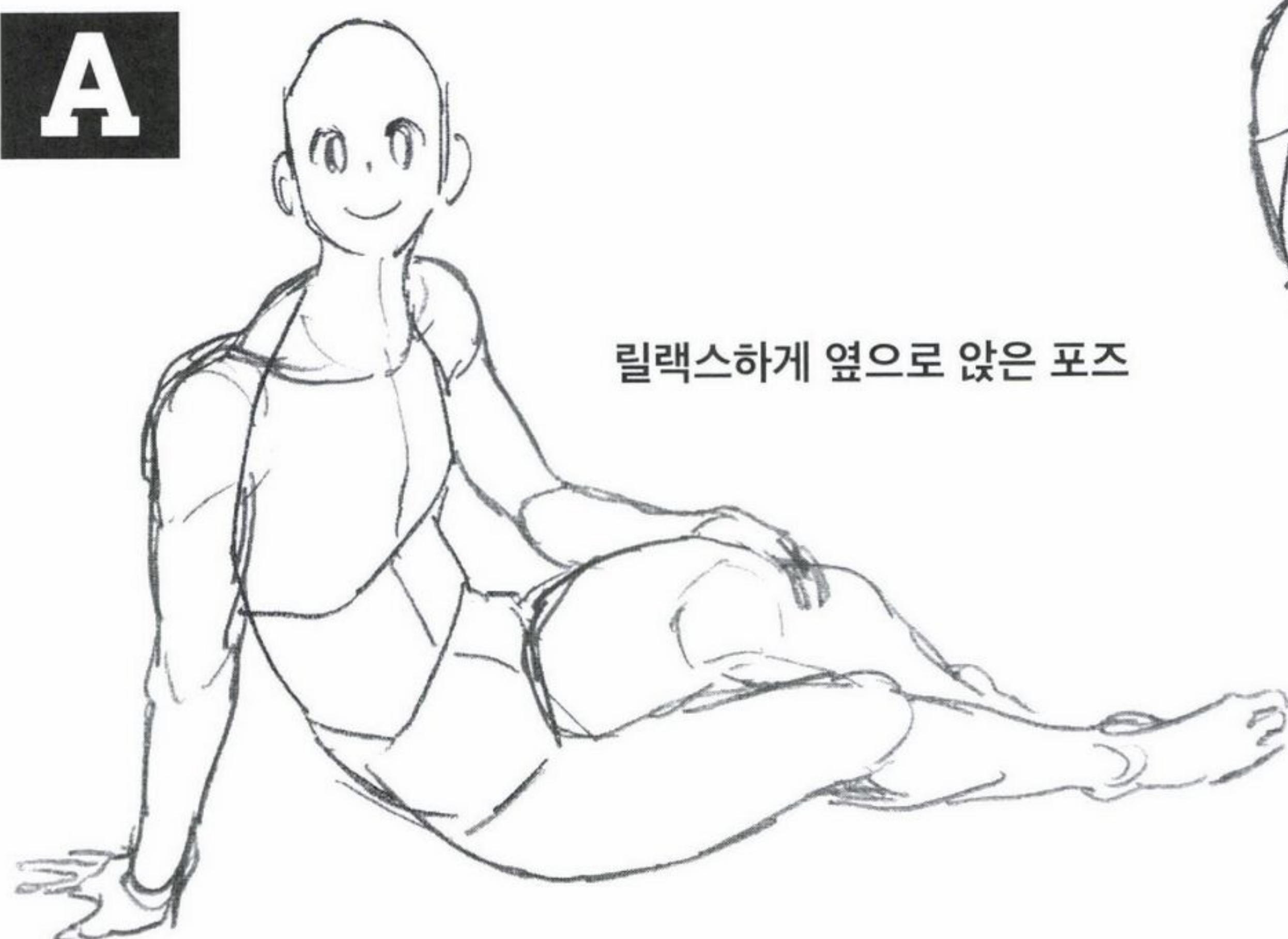
시작

동일한 머리·동체로부터 4가지 포즈를 그려보자

4가지 포즈(A~D)의 특징

동일한 머리·동체를 베이스로 삼아 팔과 다리를 바꿔가며 그리는 시도입니다.
인상이 다른 다양한 움직임을 표현할 수 있습니다.

A



릴랙스하게 옆으로 앉은 포즈

B



소녀스러운 귀여운 포즈

C



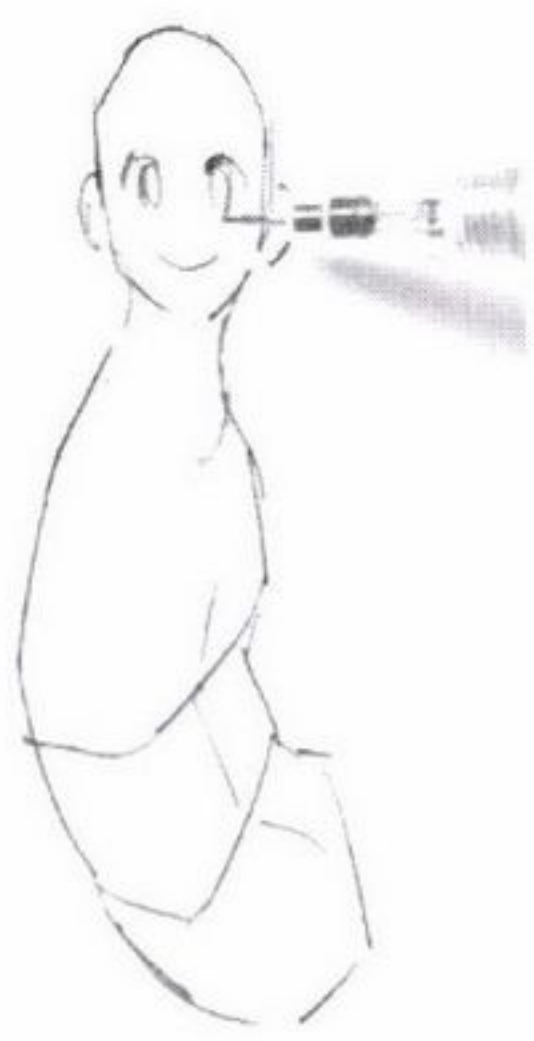
계단에 허리를 걸친 포즈

D

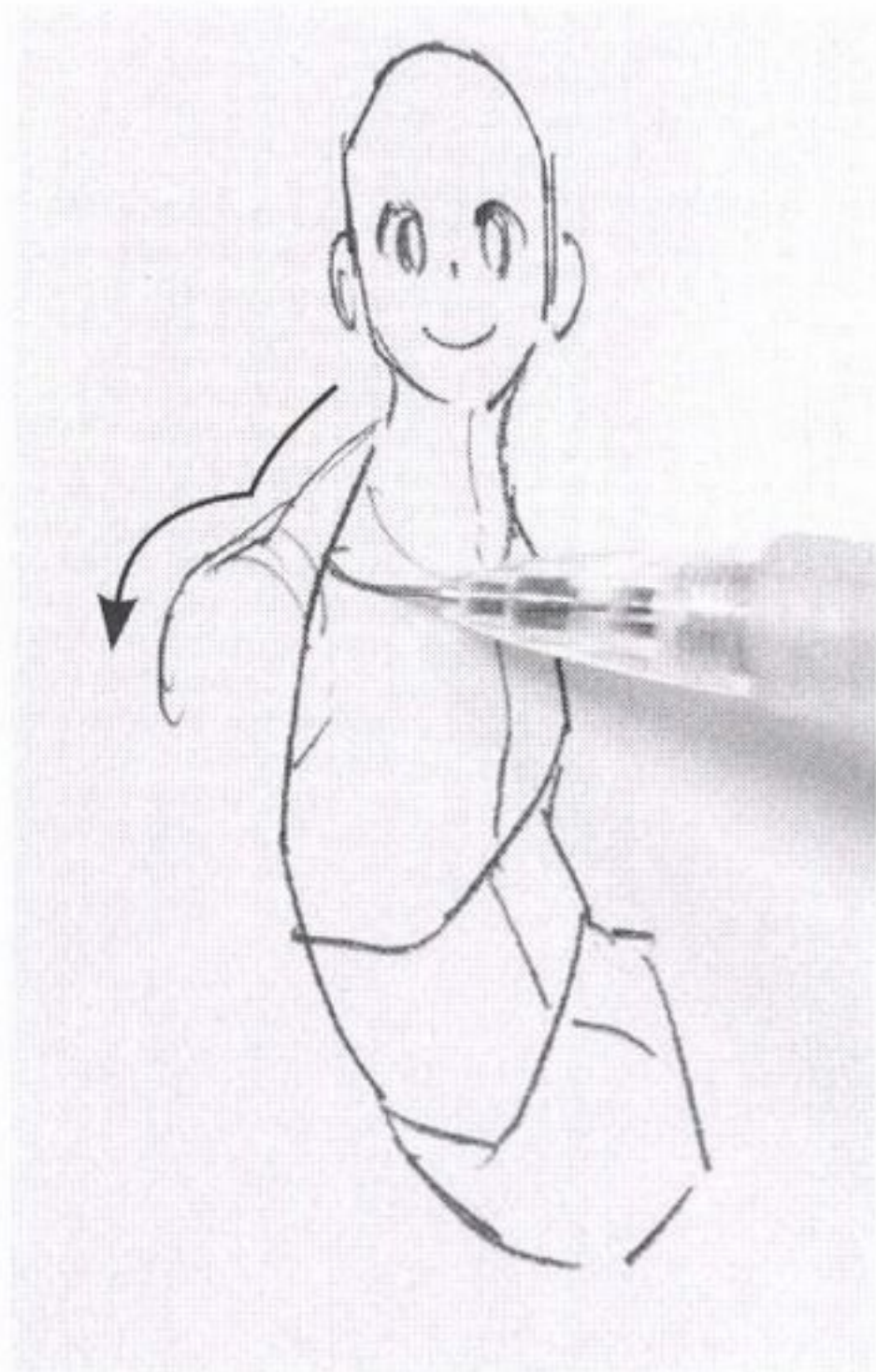


기운차고 대담한 점프 포즈

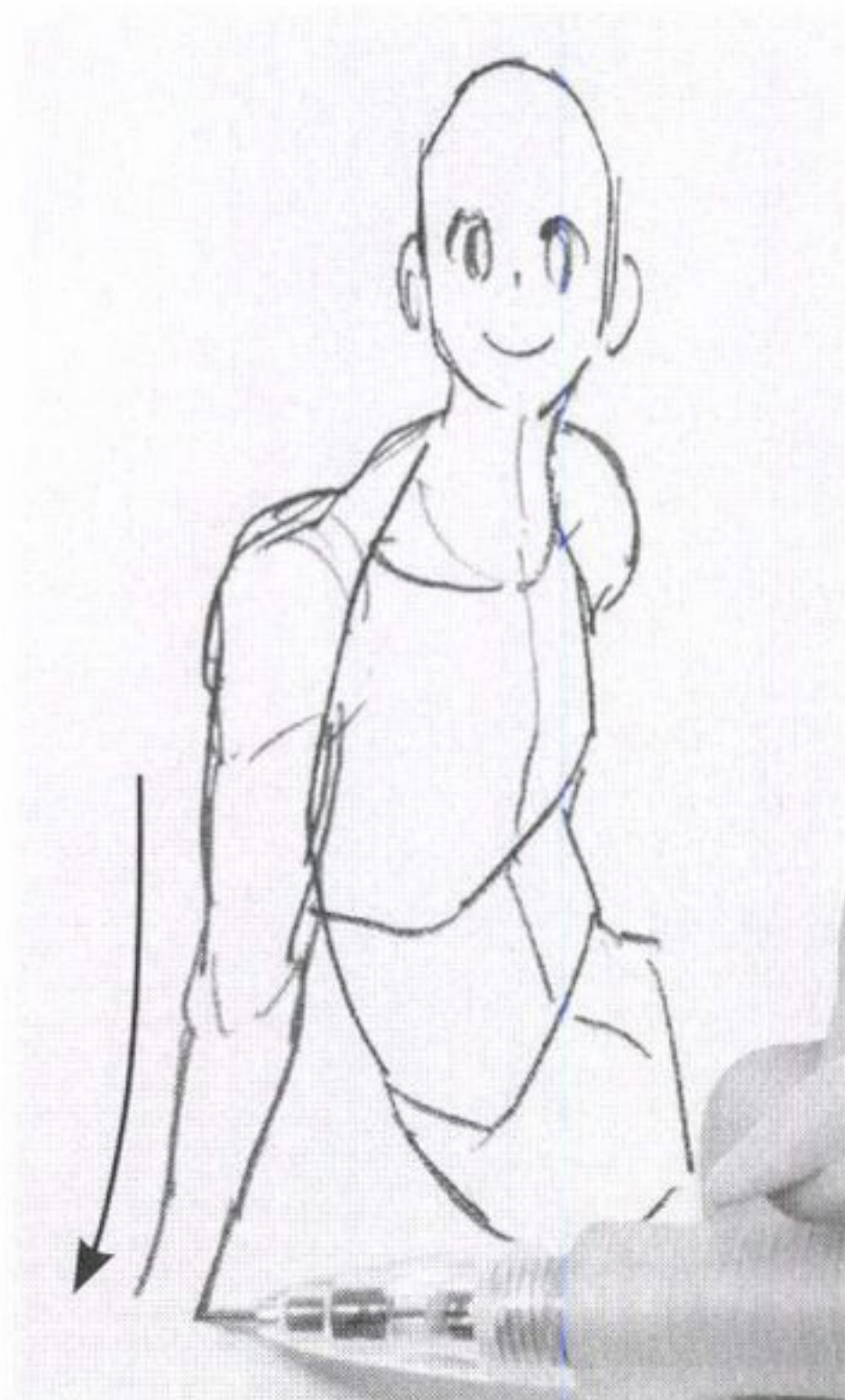
A 포즈를 그리다



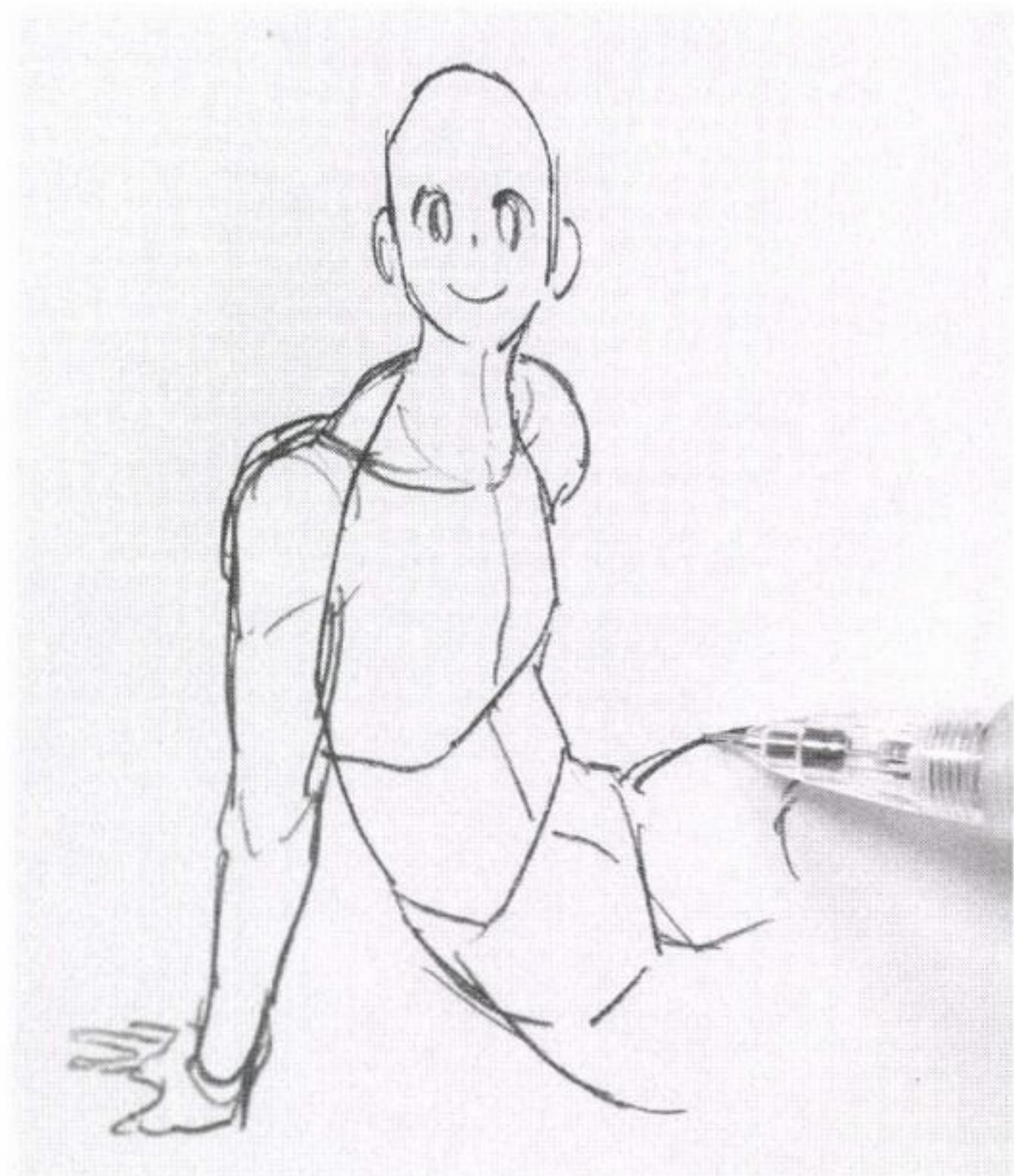
1 103p의 비틀은 동체로부터 시작.



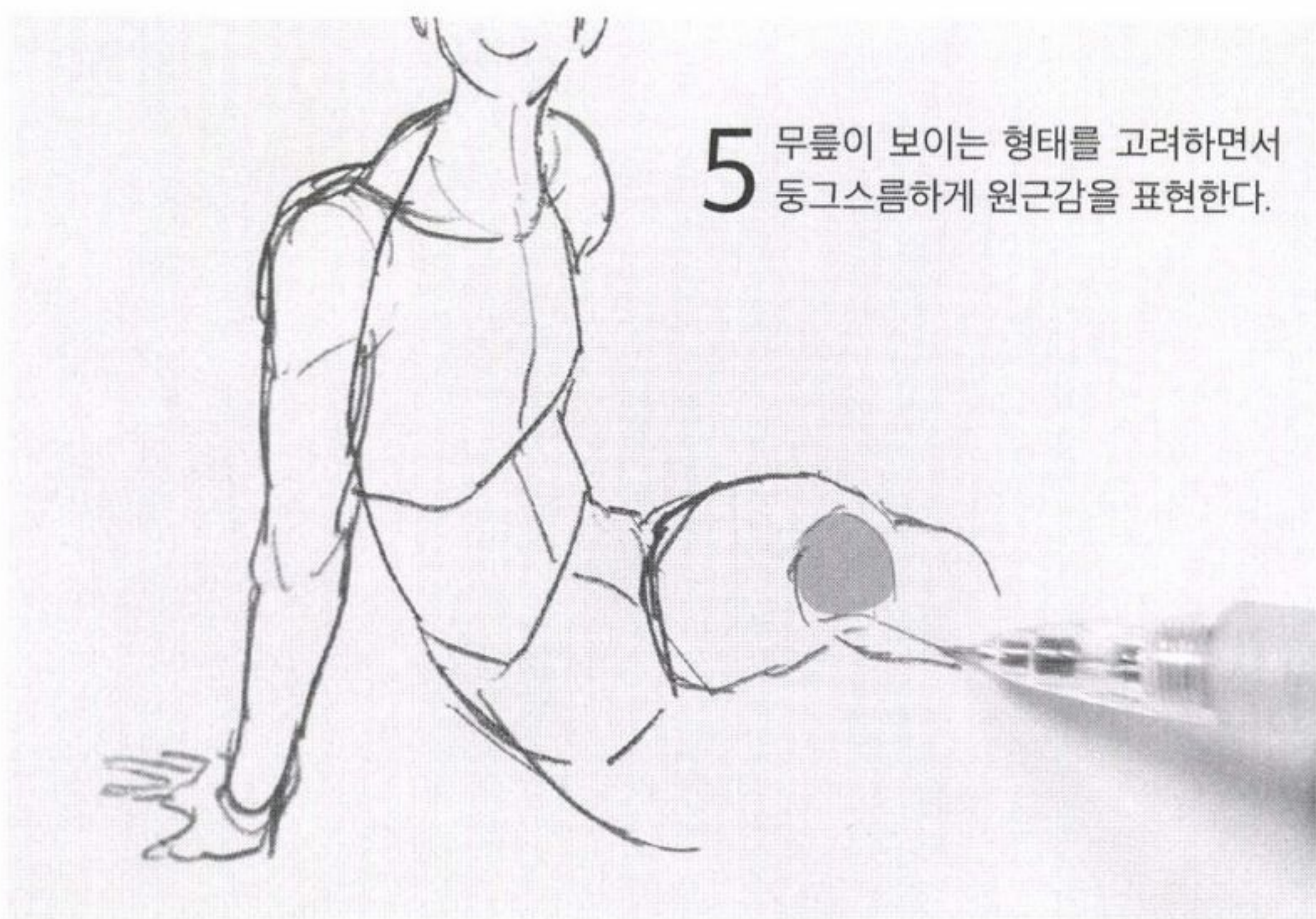
2 어깨 폭을 잡는다. 바닥에 손을 대고 있으므로 어깨 주변의 근육에 탄력을 준다.



3 똑바로 그리지 않고 약간 젖혀주면 이 팔에 체중을 싣고 있다는 느낌이 난다.



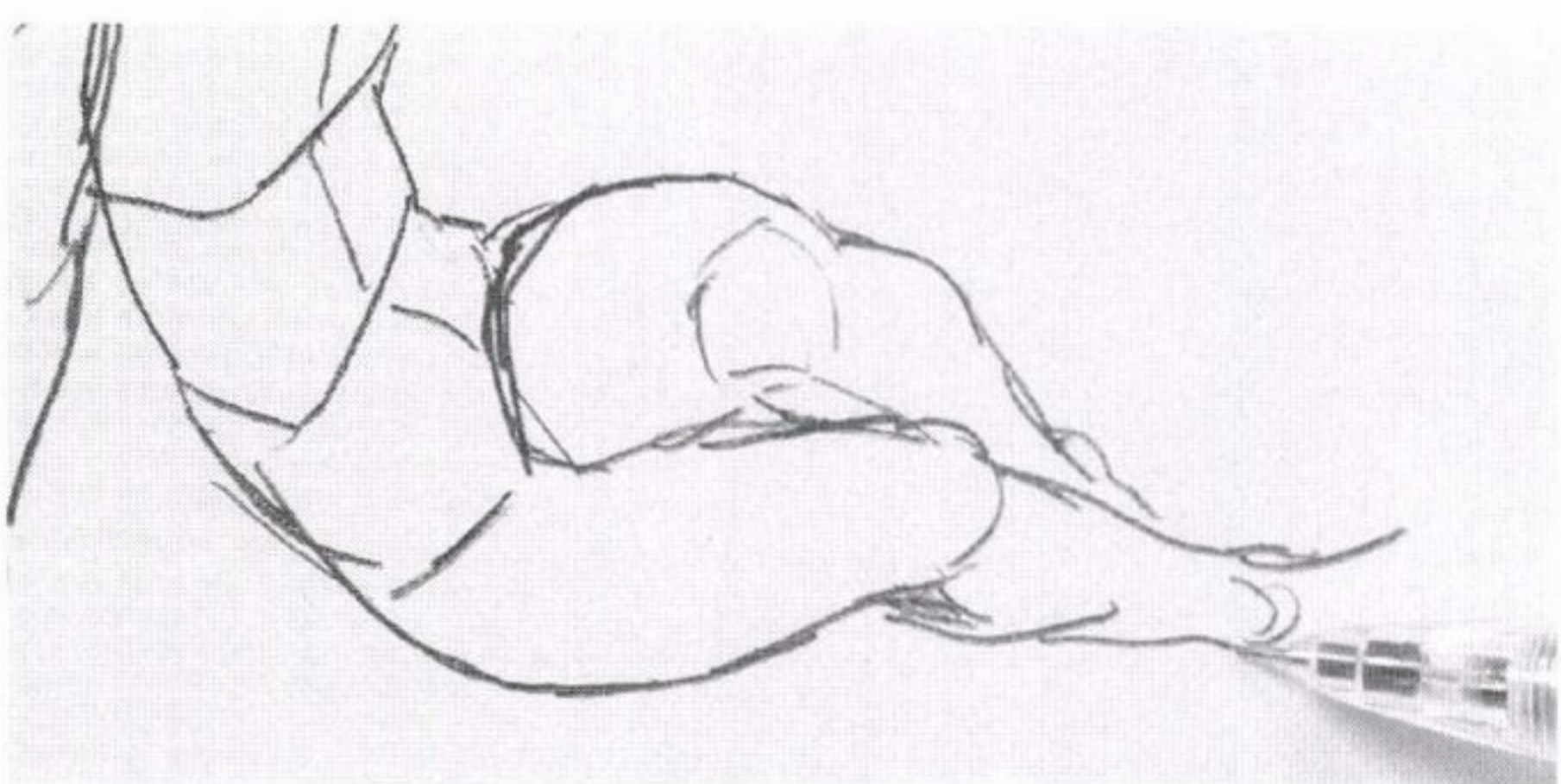
4 왼쪽 다리가 눈앞에 오도록 그린다.



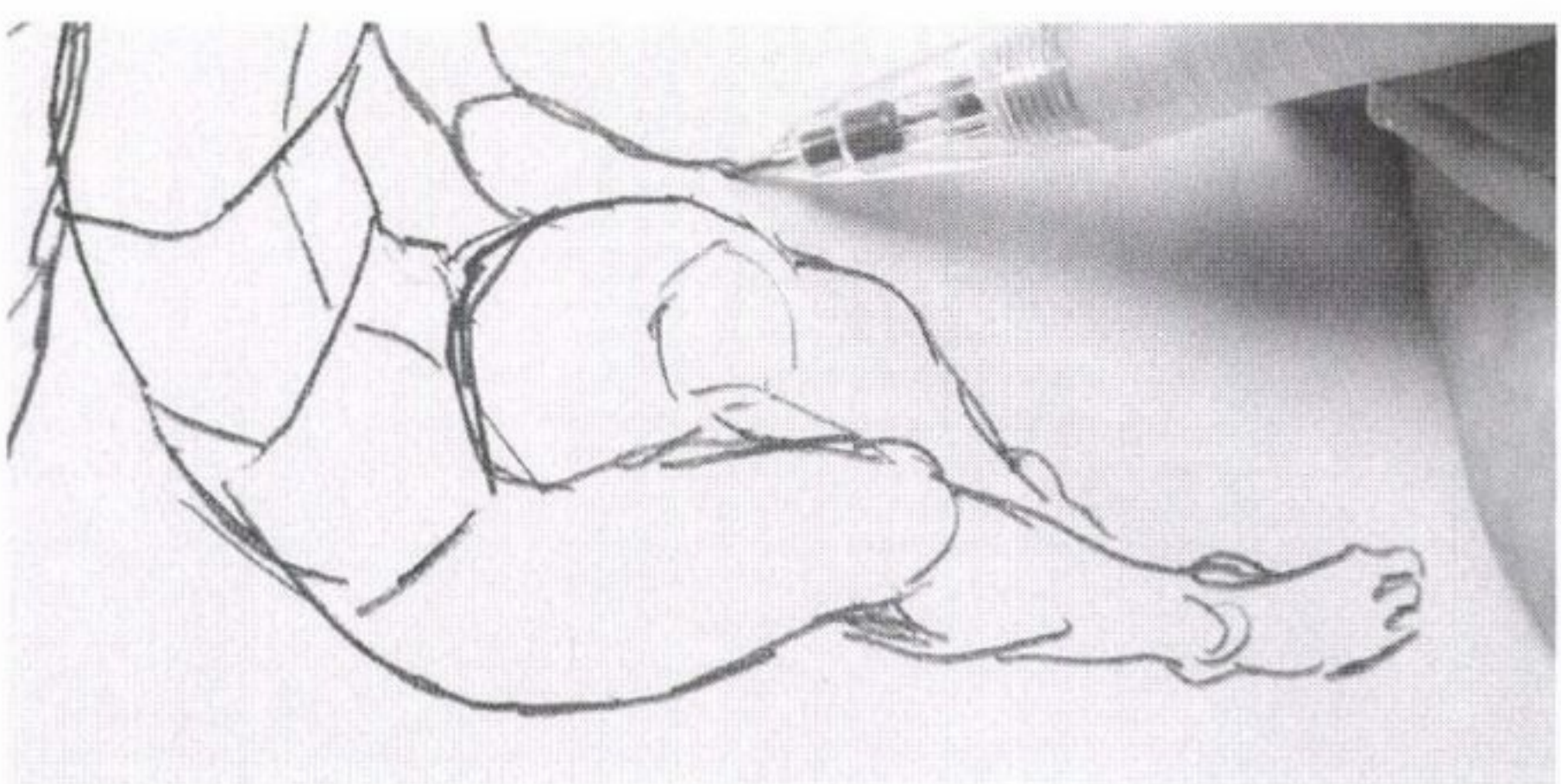
5 무릎이 보이는 형태를 고려하면서 둥그스름하게 원근감을 표현한다.



6 상체에서 그은 커브가 그대로 이어지듯이 오른쪽 다리 라인을 그린다.

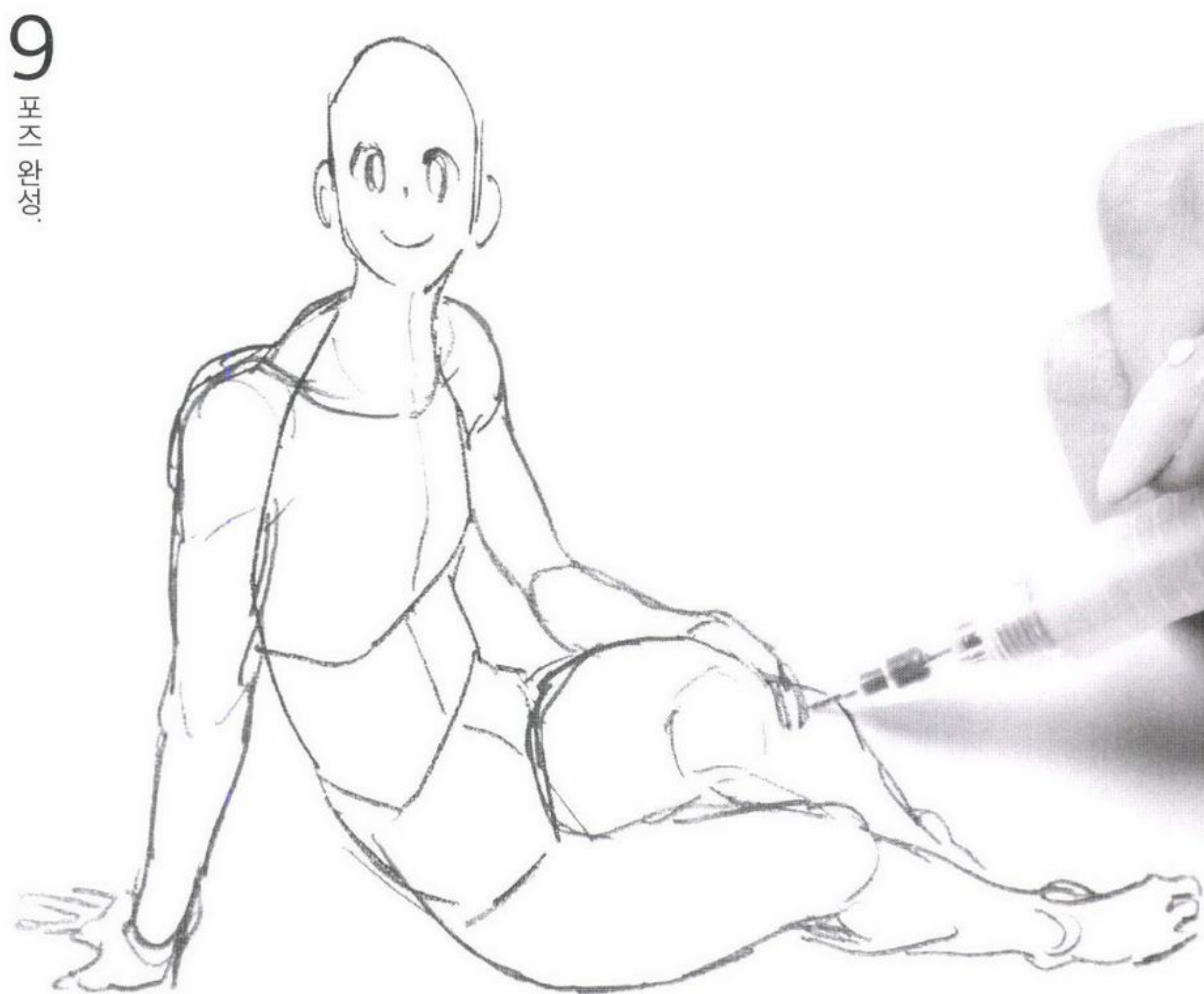


7 왼쪽 다리와 오른쪽 무릎의 위치를 어긋나게 하여 포즈에 움직임 준다.



8 왼손은 다리위에 가볍게 올려준다. 손가락은 부드러이 릴랙스한 인상으로 마무리 짓는다.

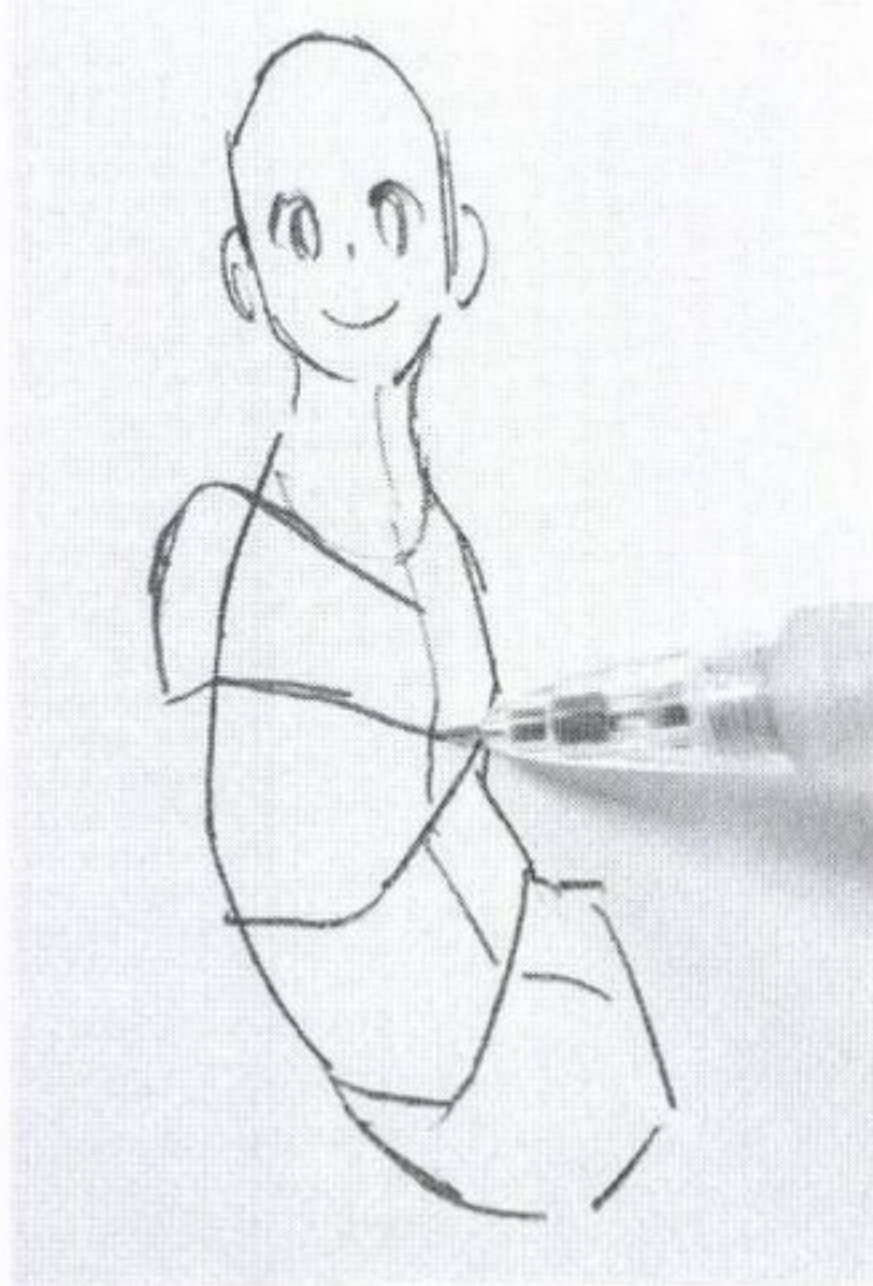
9 포즈 완성.



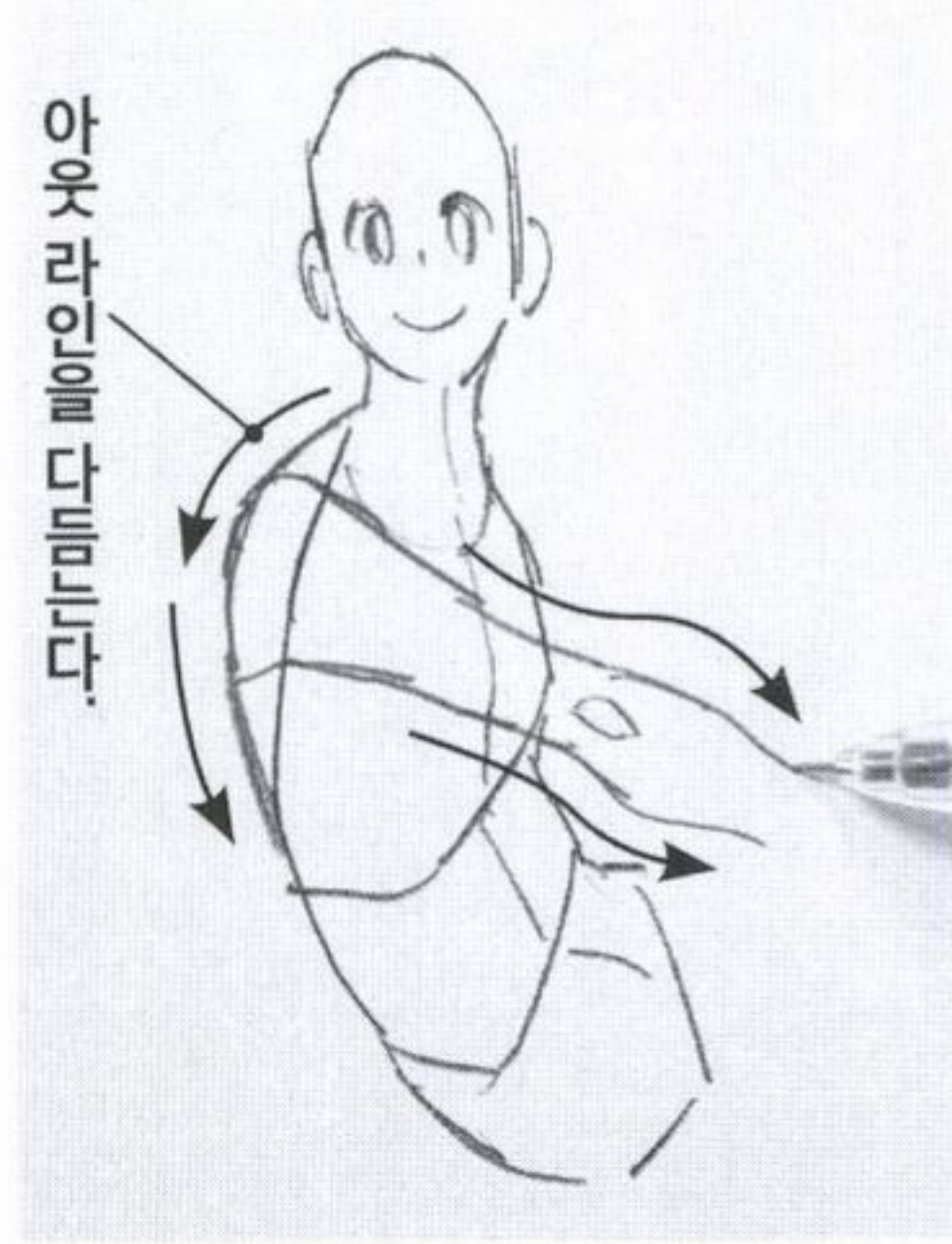
B 포즈를 그린다



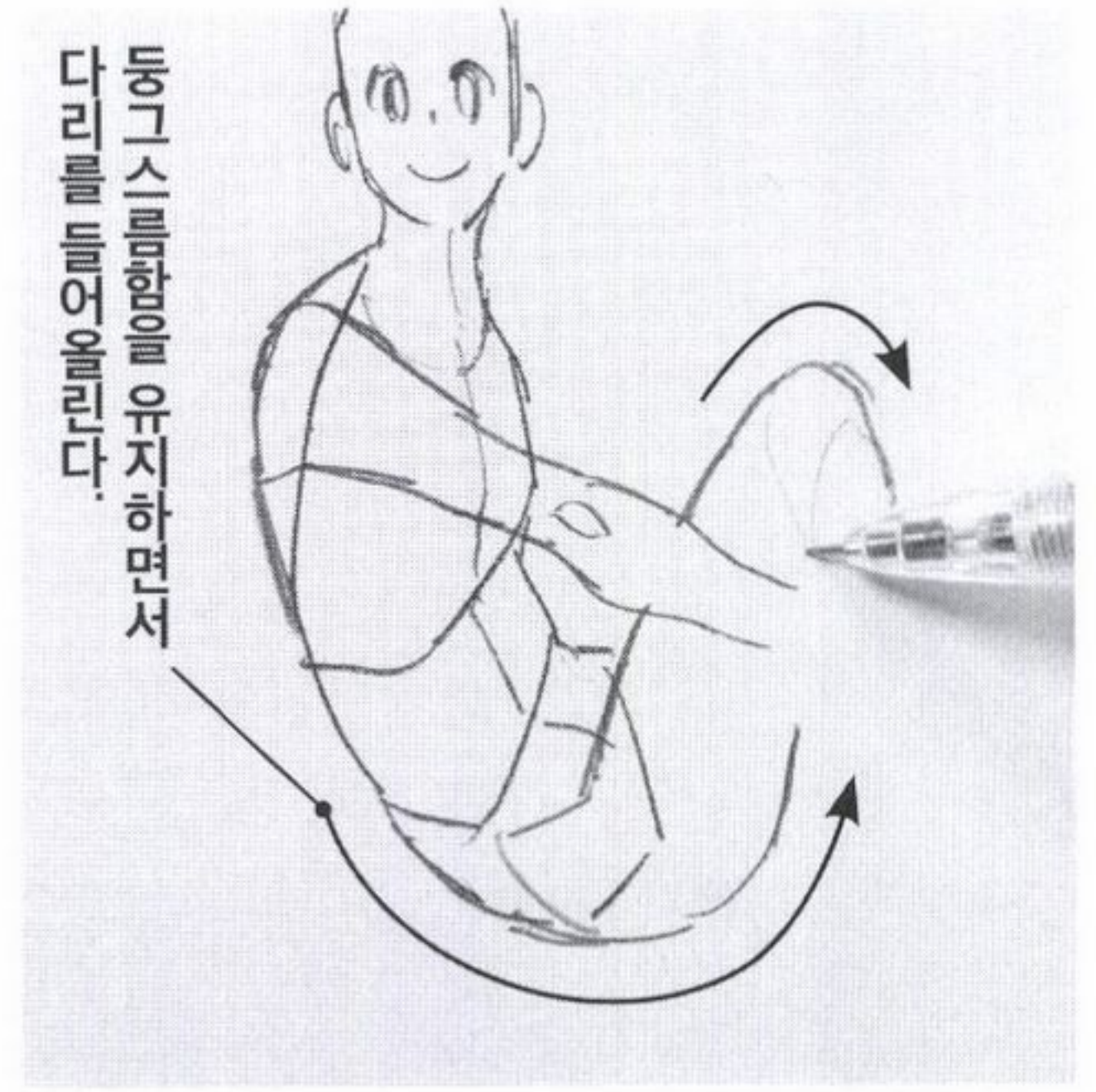
1 103p의 비틀은 동체로부터 시작.



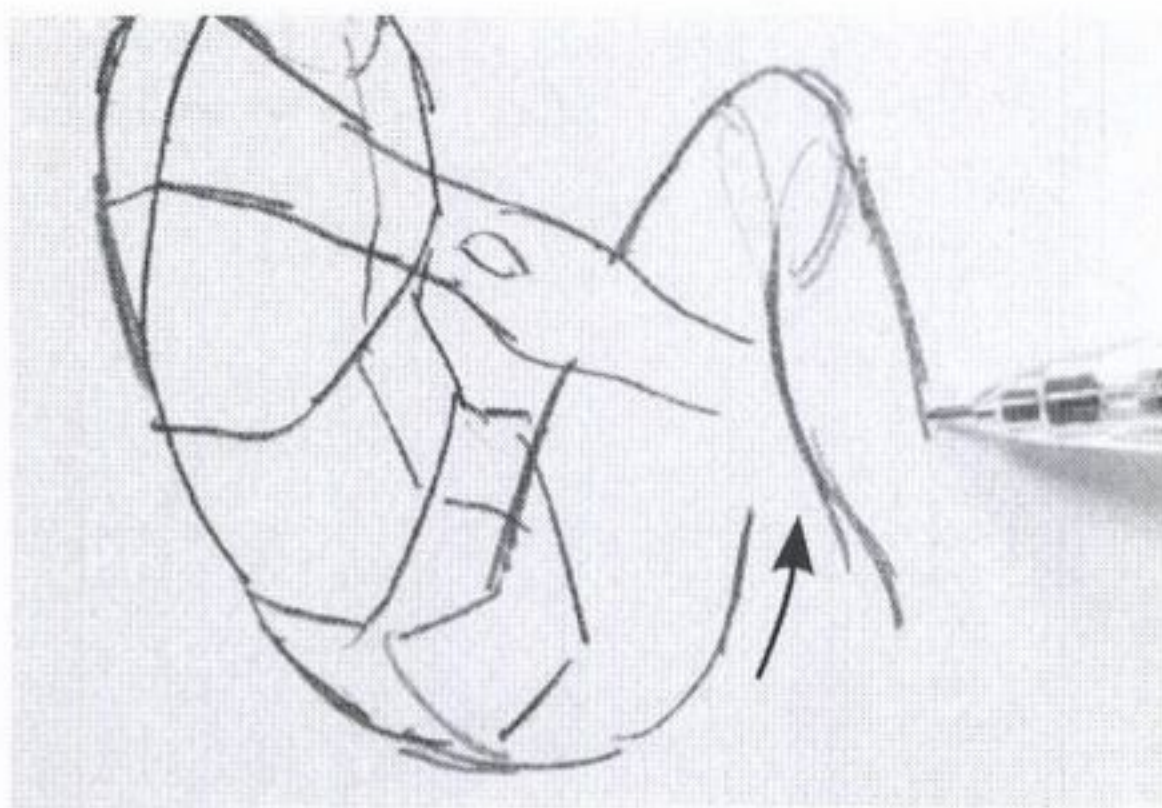
2 무릎을 껴안고 있으므로 어깨는 앞으로 고꾸라지는 느낌으로.



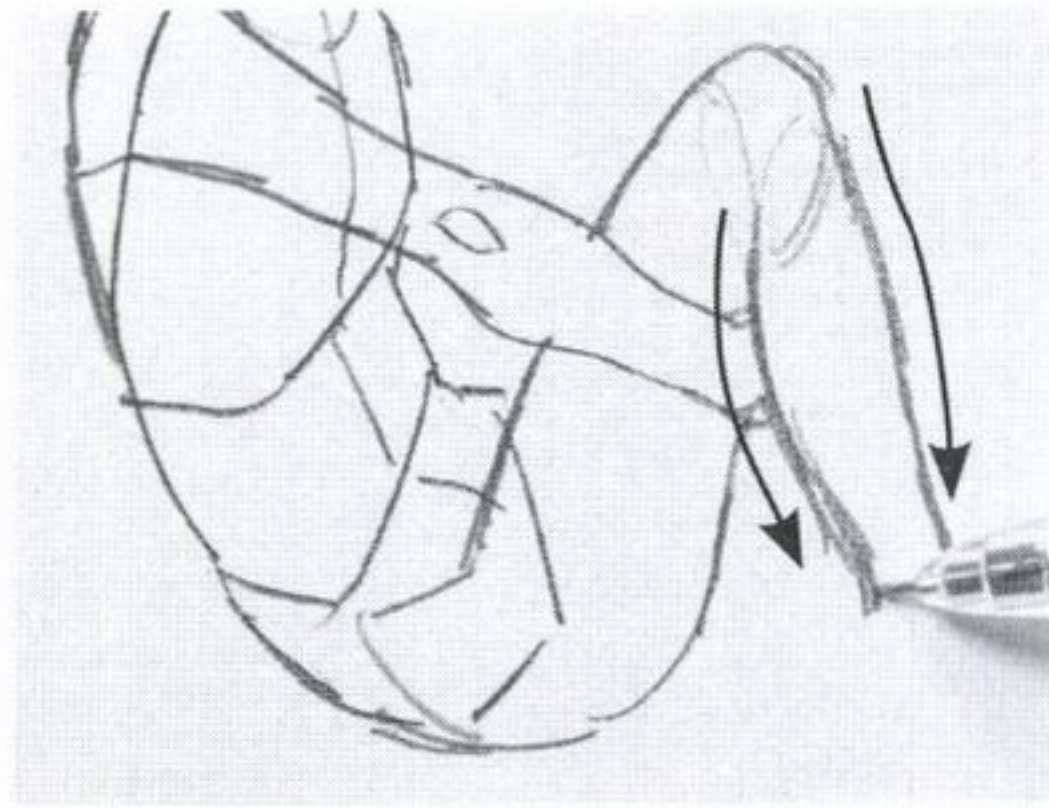
3 무릎 위치를 포인트 삼아 팔의 두께에 완급을 준다.



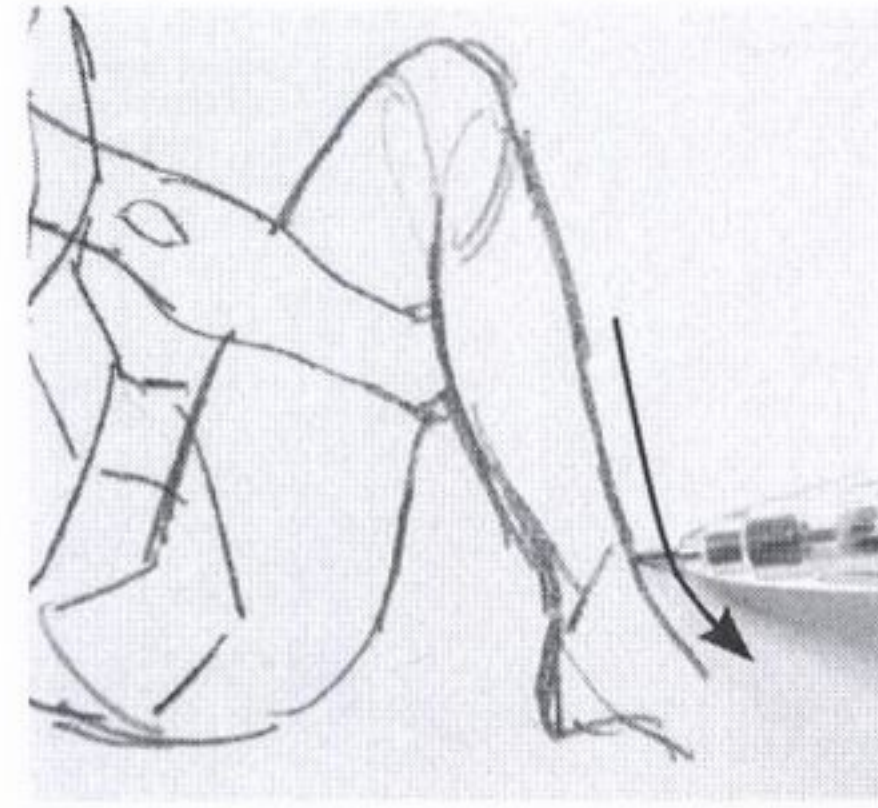
4 무릎은 각도를 줘서 그린다.



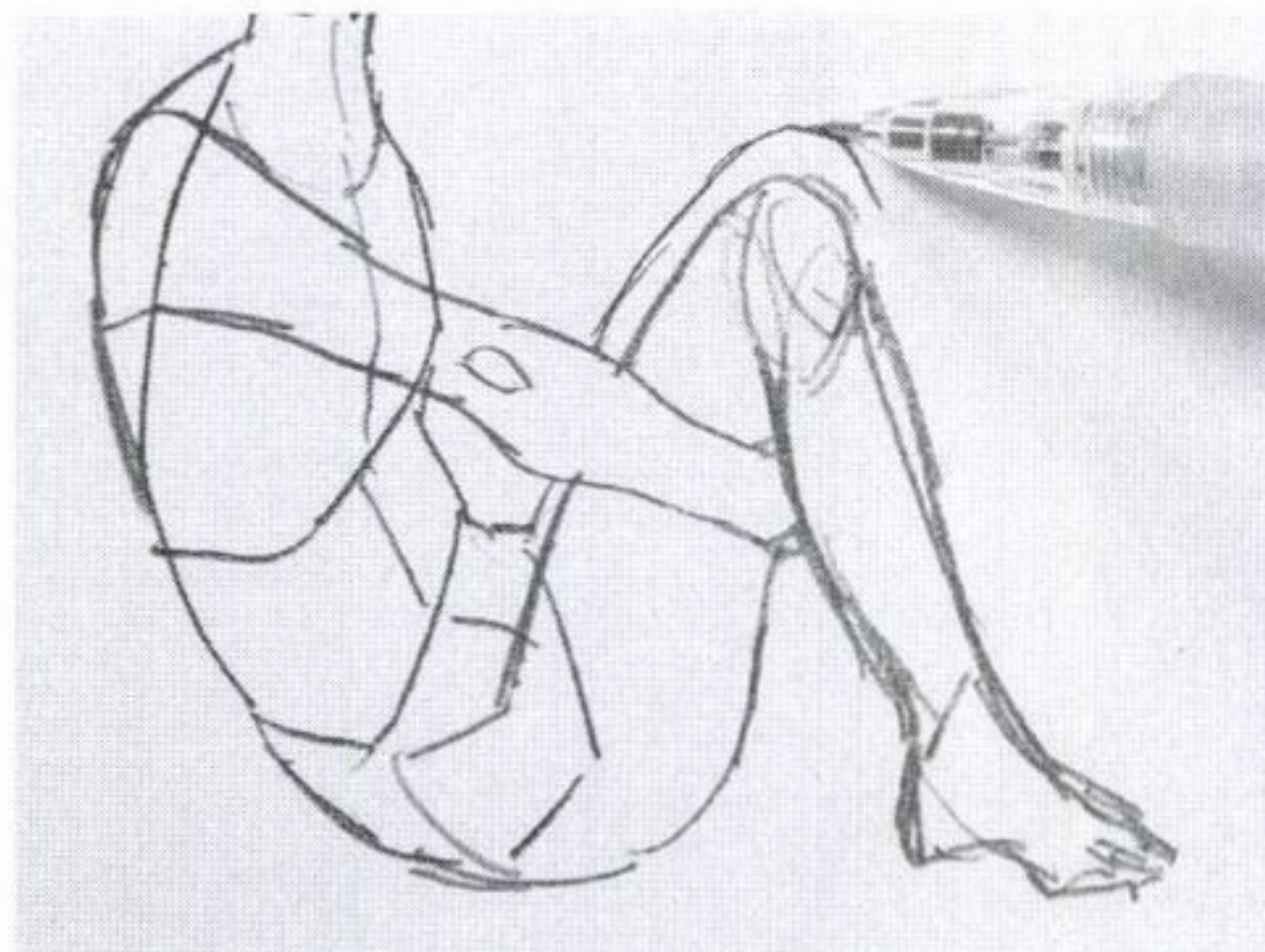
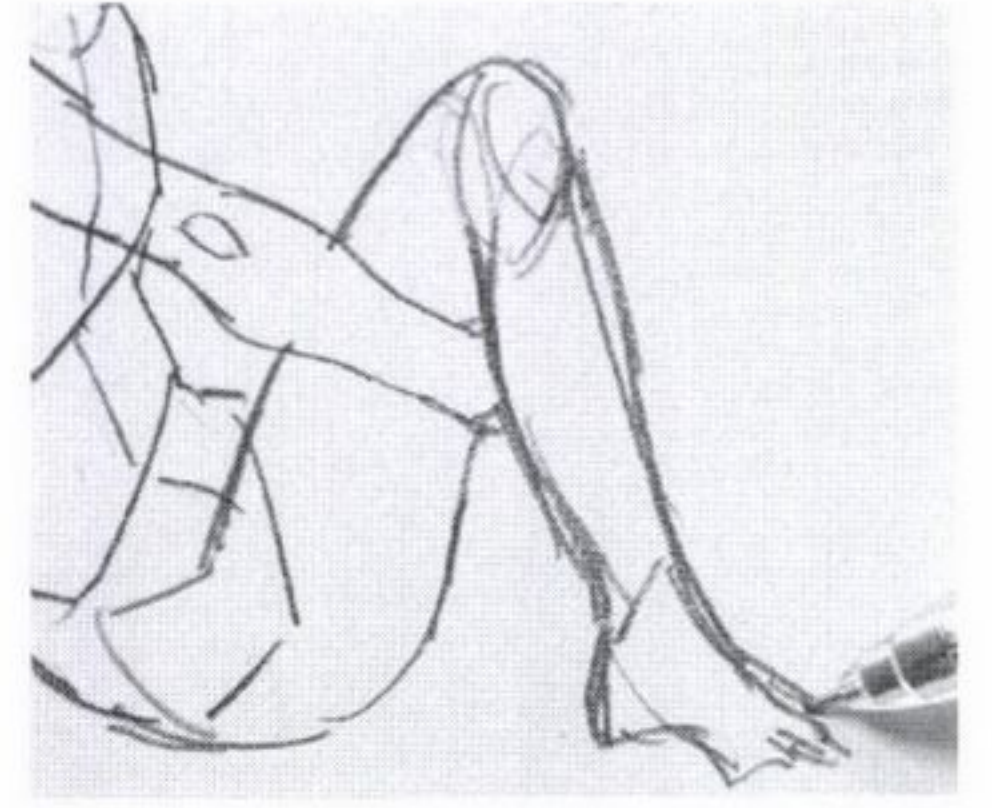
5 손을 끼우고 있는 허벅지와 장딴지는 부드럽기 때문에 살 속으로 손이 숨겨지게 그린다.



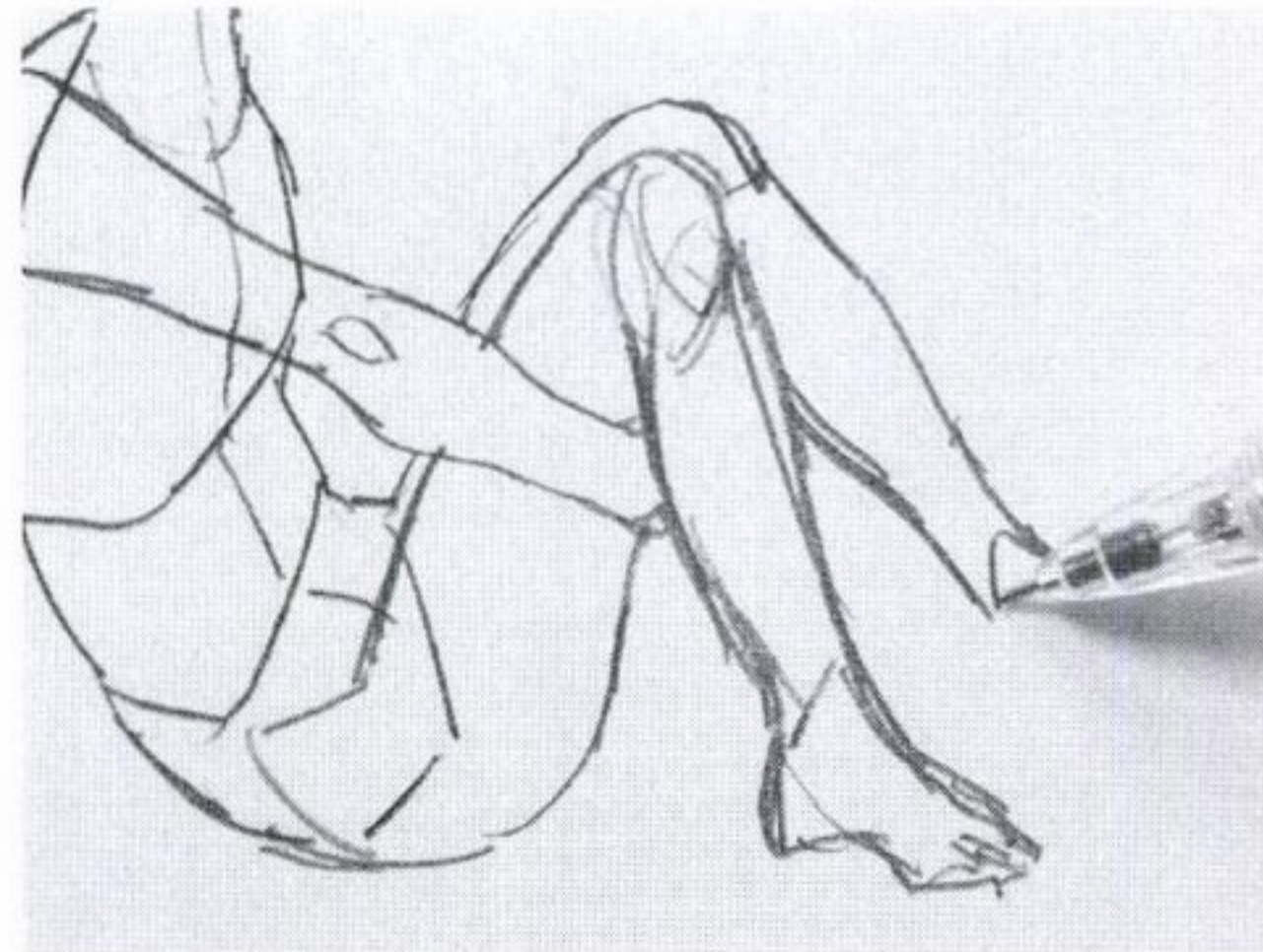
6 다리에는 힘이 들어가 있지 않으므로 곡선을 유연하게 그어준다.



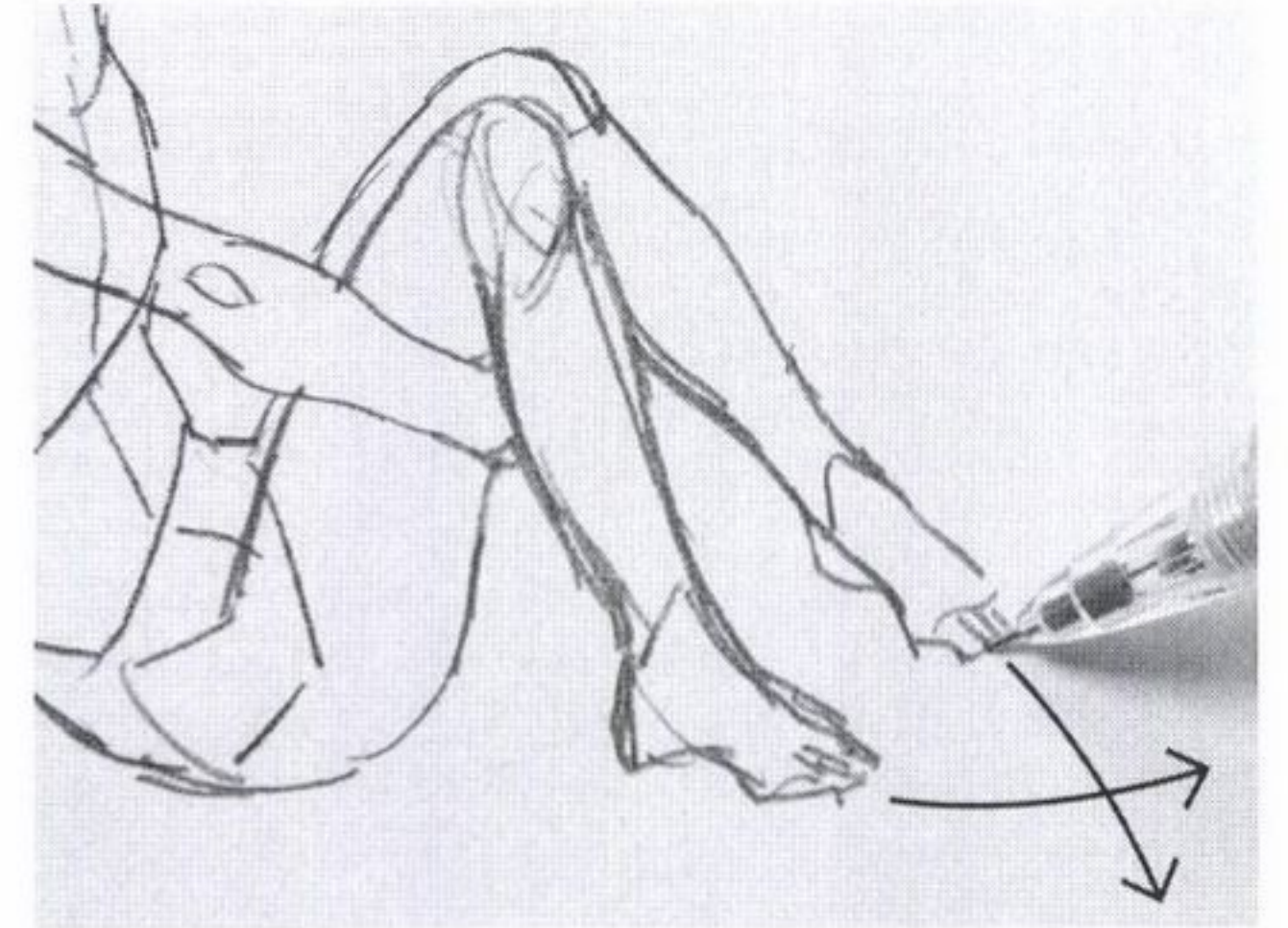
7 발등까지 선을 이어서 발가락까지의 라인을 깔끔하게.



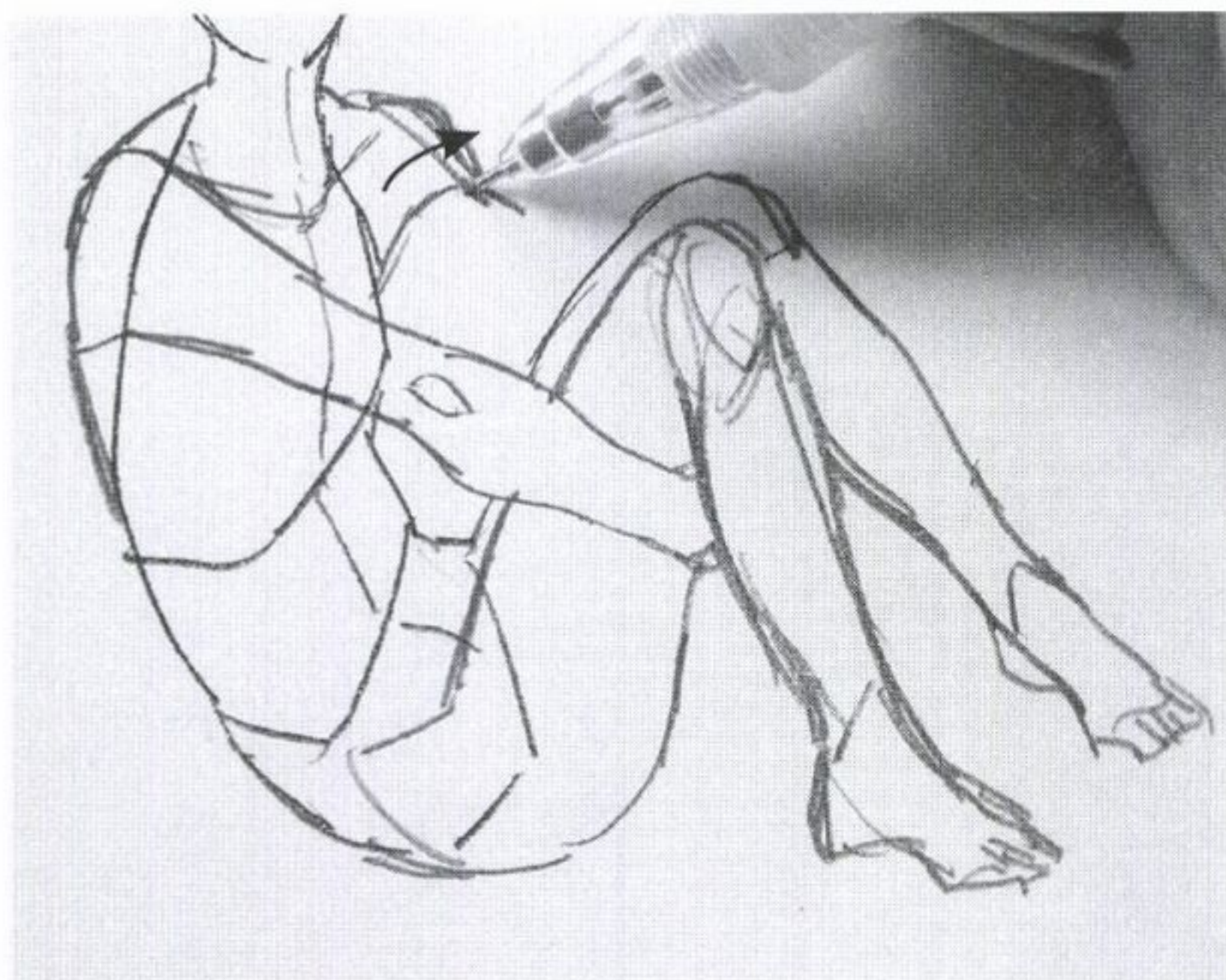
8 안쪽의 다리도 손으로 같이 껴안고 있으므로 무릎을 맞춰서 다리를 가지런히 늘어놓는다.



9 귀여운 인상을 주기 위해서 발끝을 향해 조금 벌려준다.



10 약간 안짱다리 느낌으로 발끝 연장선이 교차하도록 각도를 준다.



11 왼팔도 확실하게 들어올린다.



12 다리 선이 꺼끌꺼끌 하여 깔끔하게 보이지 않았기에 수정.

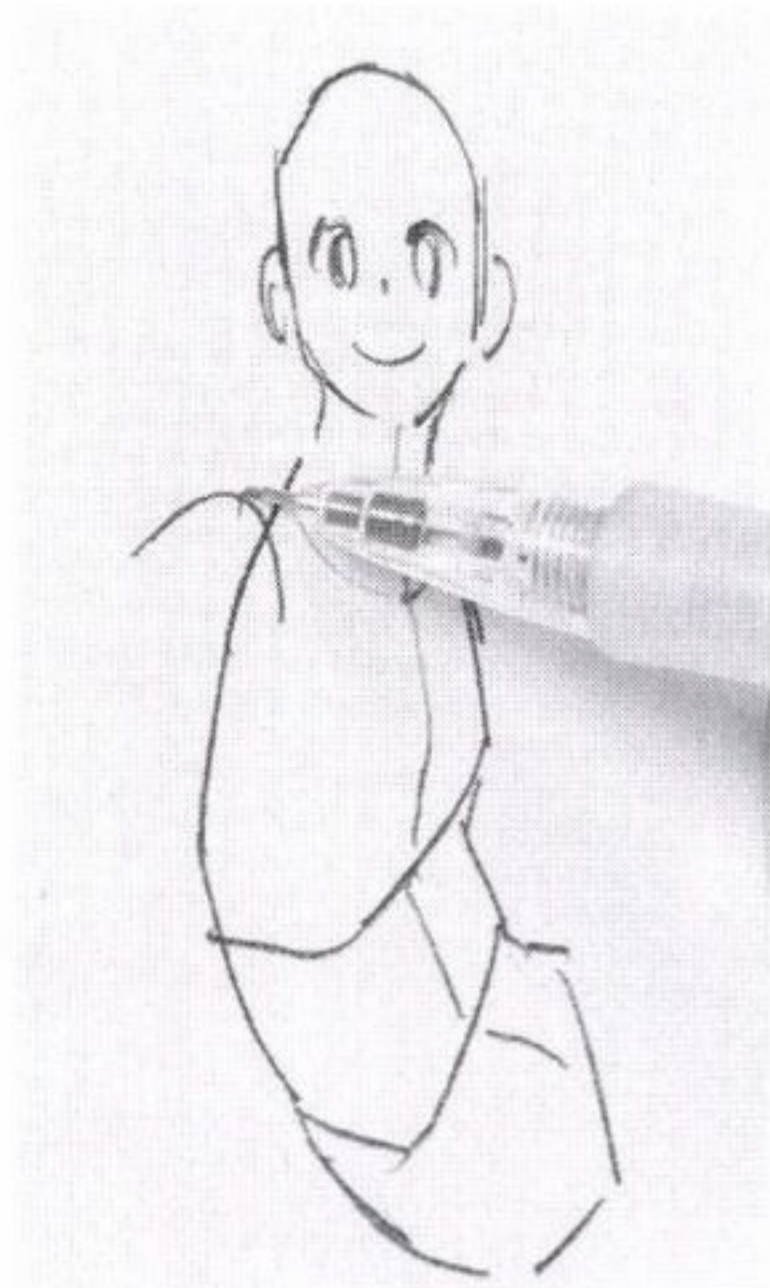


13 포즈 완성. 발끝의 연장선이 다시 교차하도록 주의 하여 마무리 한다.

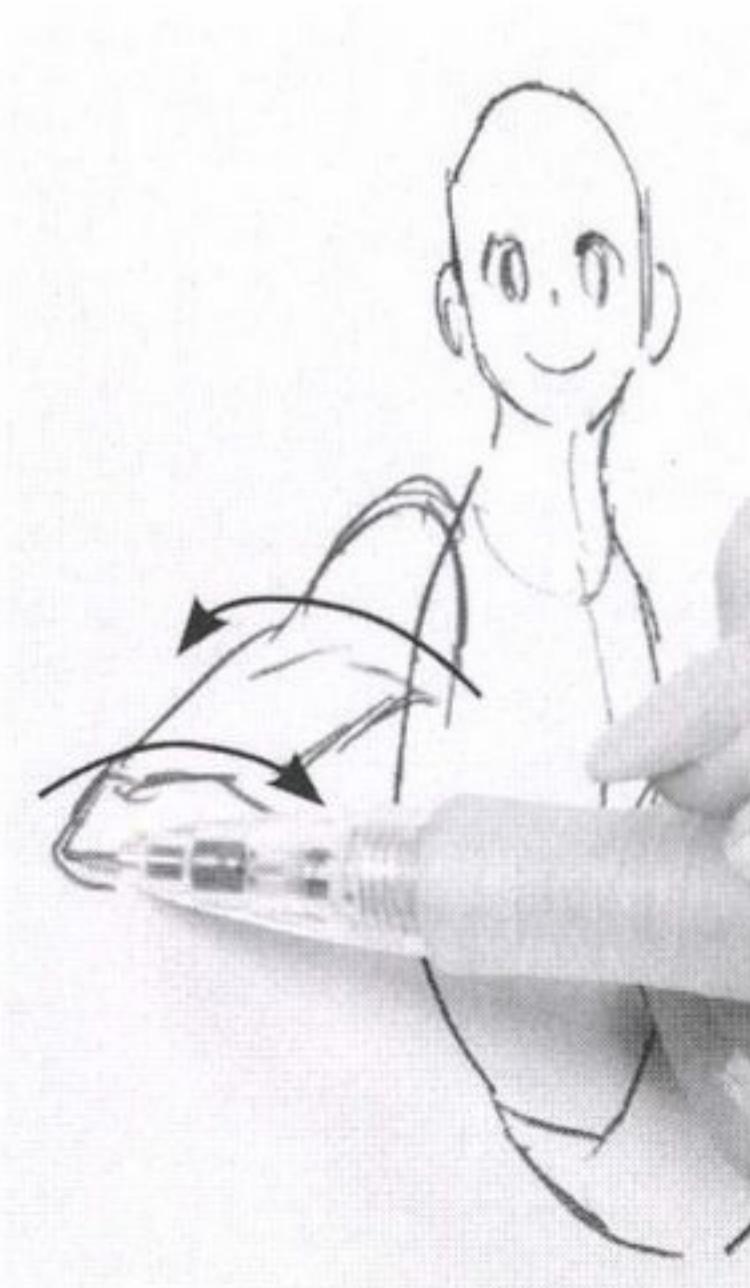
C 포즈를 그린다



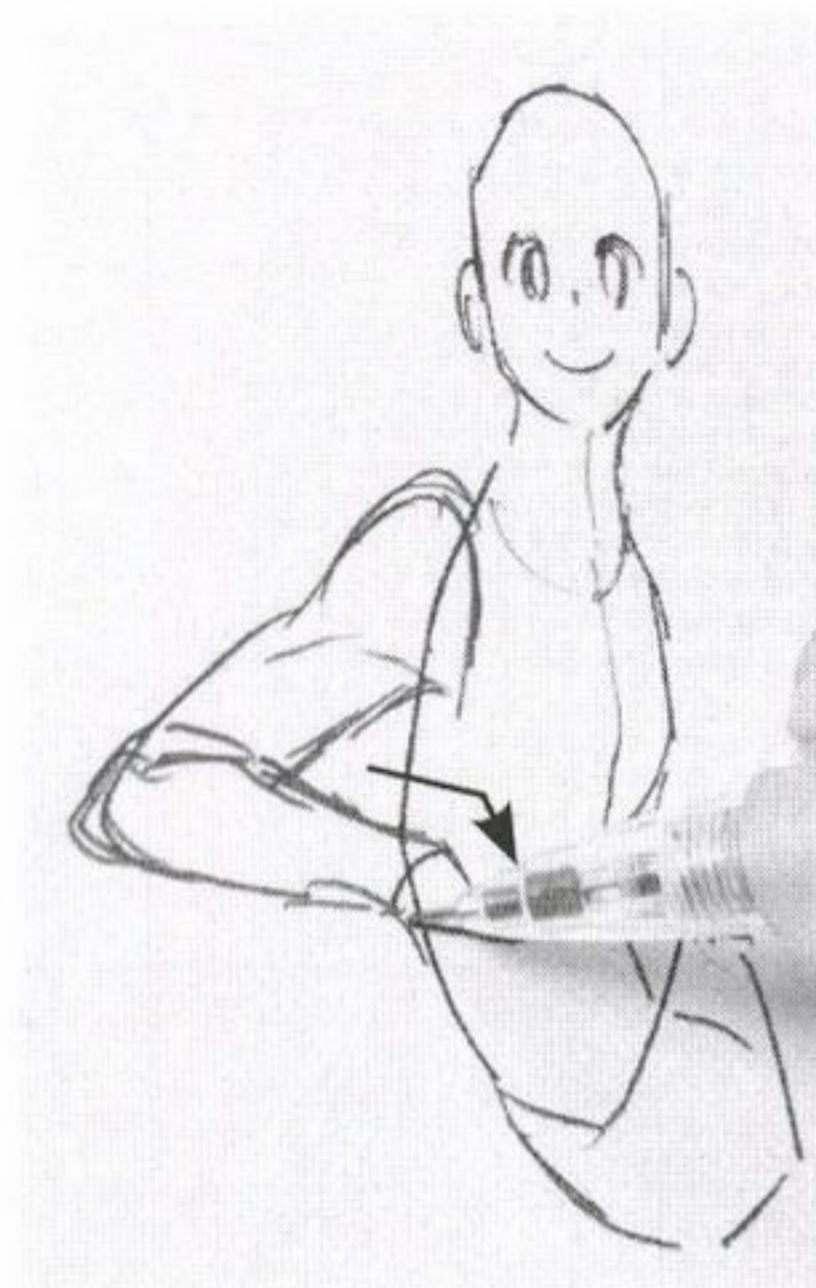
1 103p의 비틀은 동체로부터 시작. 고저차가 있는 장소에 팔꿈치를 대고 있는 장면을 그린다.



2 어깨를 올라가는 느낌으로 그린다.



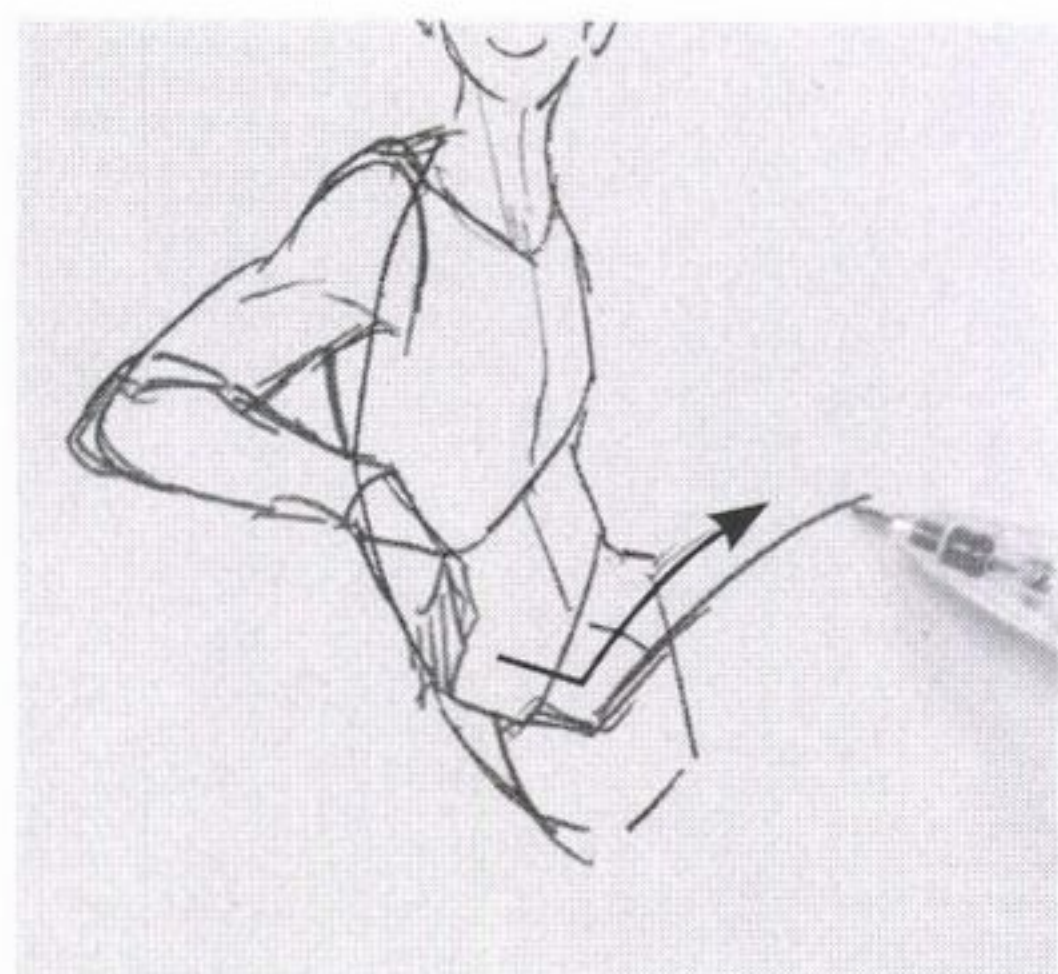
3 근육의 부풀음을 의식하지 않지만 뻗뻗한 움직임이 되지 않도록 주의한다.



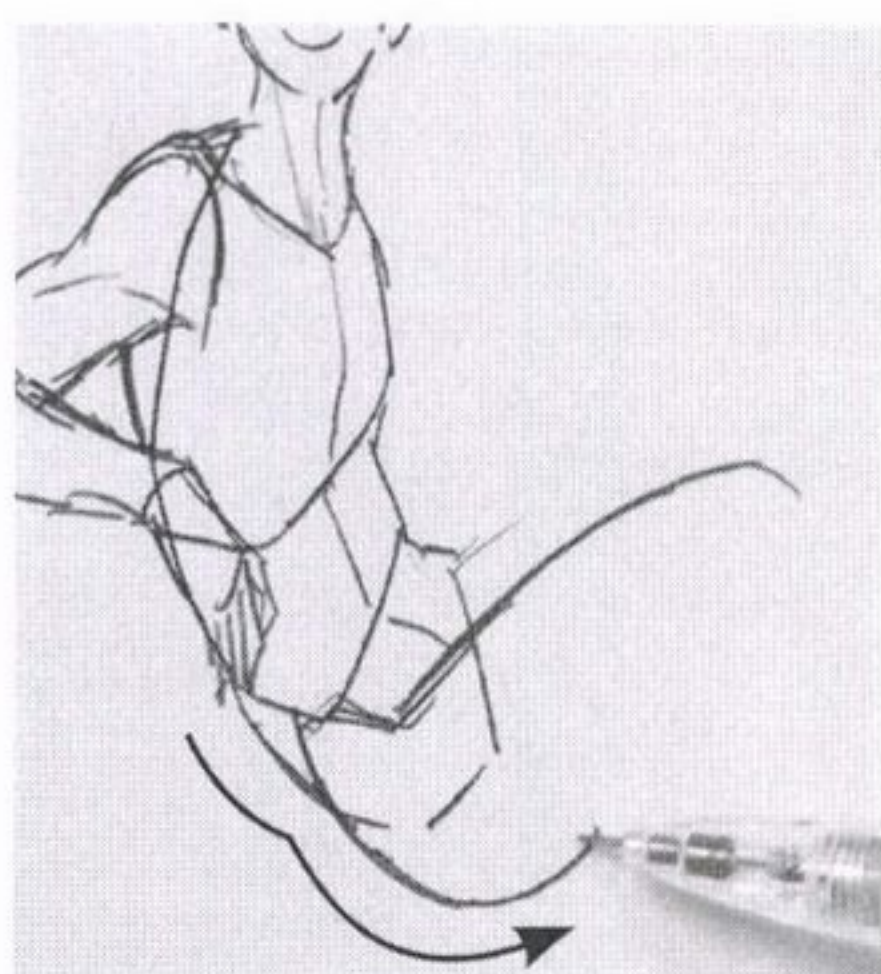
4 손목에서 힘을 확 빼준다.



5 손가락 끝까지 술술 이어준다.



6 다리 뿌리의 패임으로부터 탄력을 줘서 선을 그어준다.



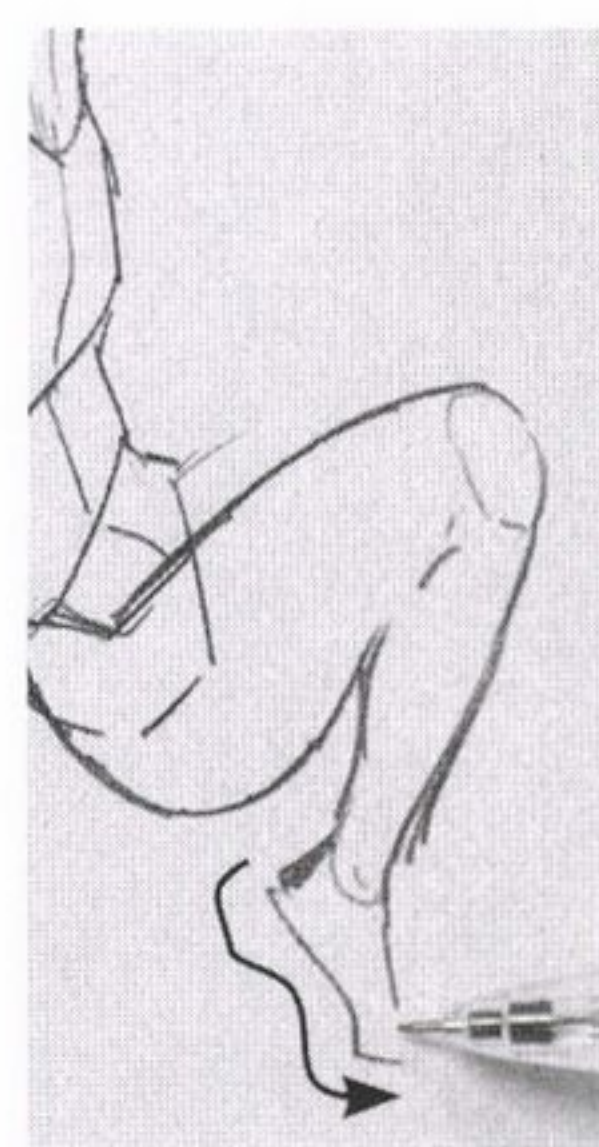
7 깔끔하게 커브를 그리면서 엉덩이 라인을 잡아준다.



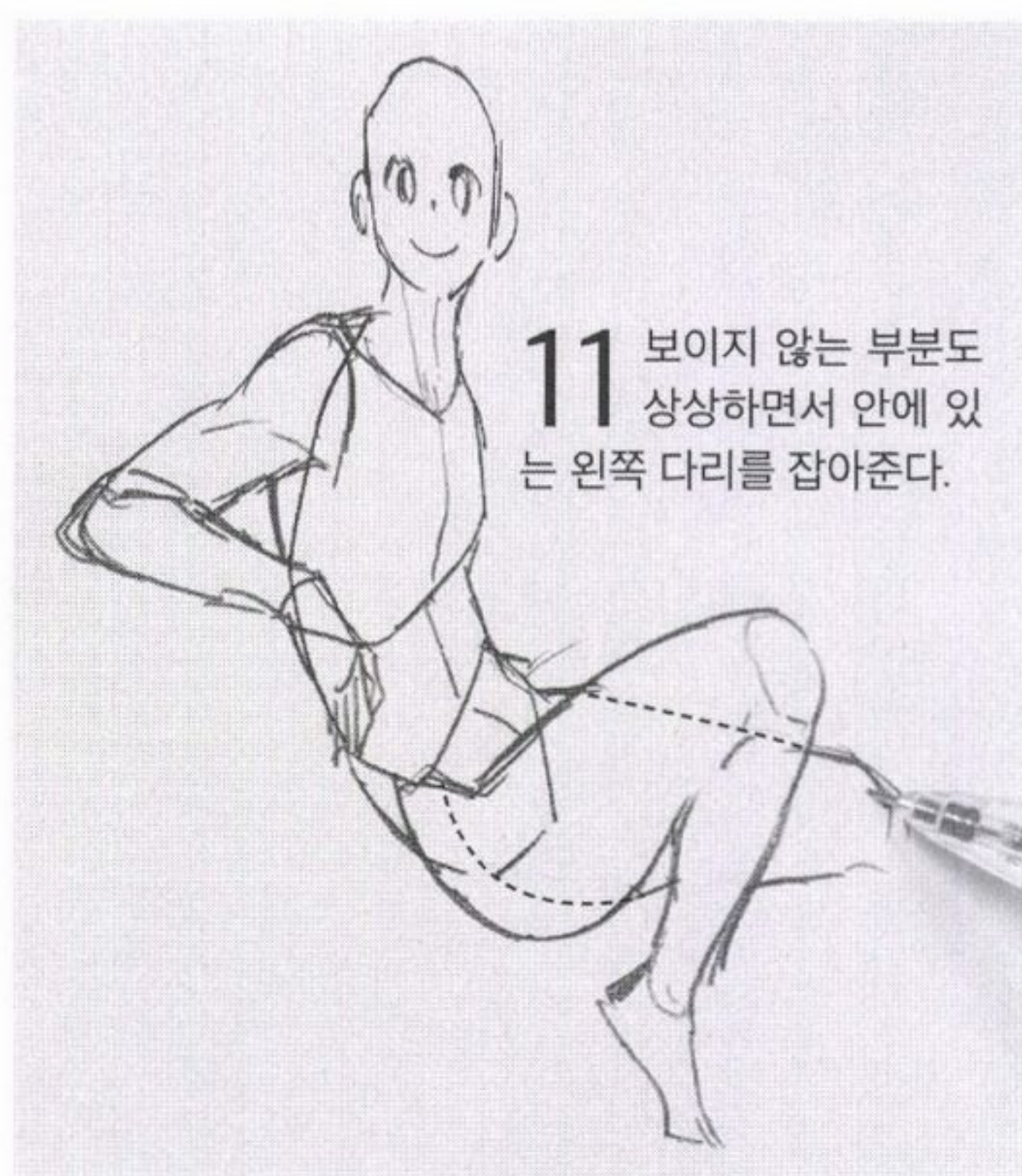
8 짓눌린 장딴지를 표현.



9 발뒤꿈치에 약간의 각도를 준다.



10 강약을 주면서 발의 형태를 다듬는다.



11 보이지 않는 부분도 상상하면서 안에 있는 왼쪽 다리를 잡아준다.



왼쪽 다리는 오른쪽 다리보다 각도가 완만하므로 무릎 뒤의 각도도 느슨하게 한다.

12 선을 속하고 그어서 가볍게.



15 포즈 완성. 배경에 맞춰서 엉덩이 살을 짓눌러서 앉아 있는 고저 차에 어우러지도록 마무리해도 좋다.

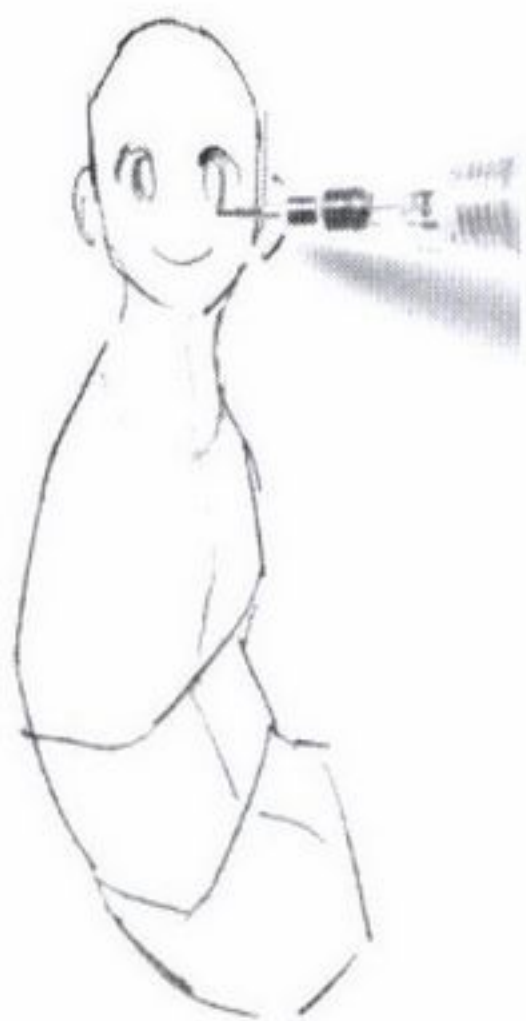


13 좌우 어깨의 연결을 고려하면서 라인들을 그치고 팔의 형태에 이어서 준다.

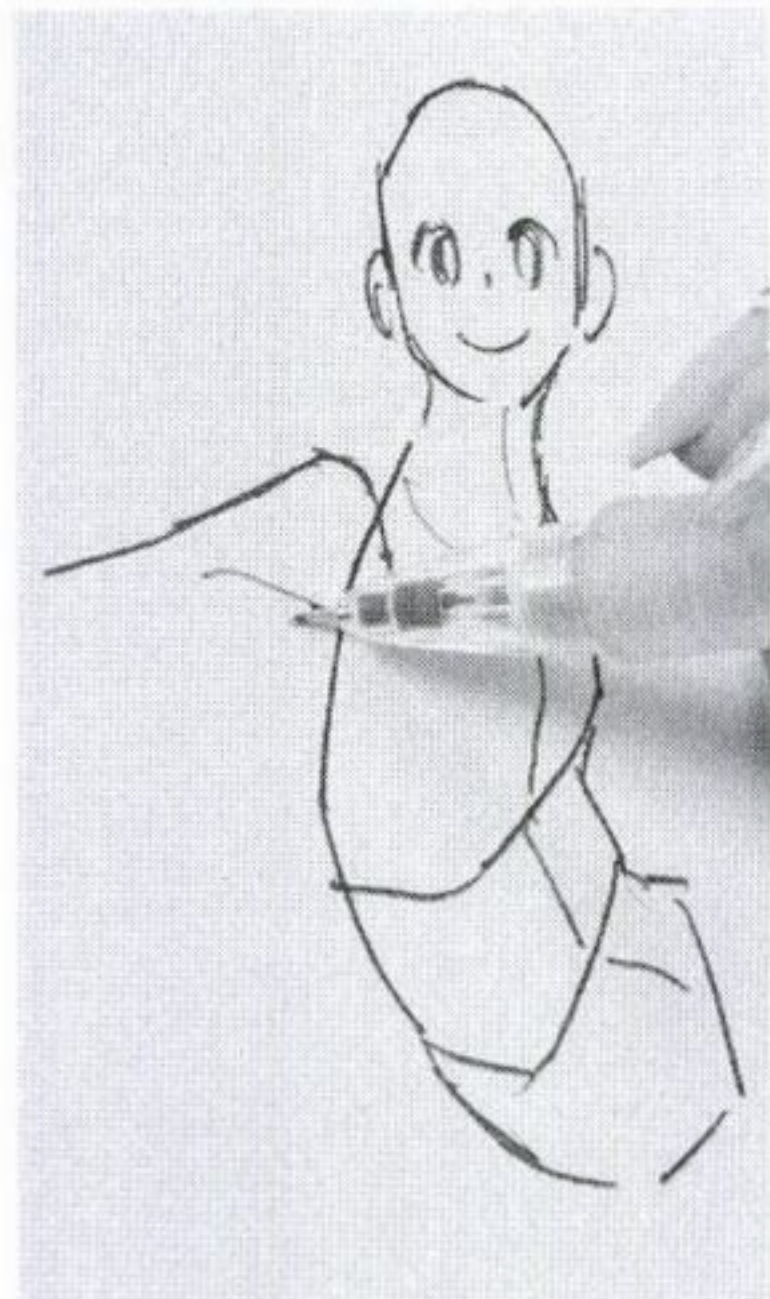


14 형태에 따라서 자연스럽게 팔을 내린다.

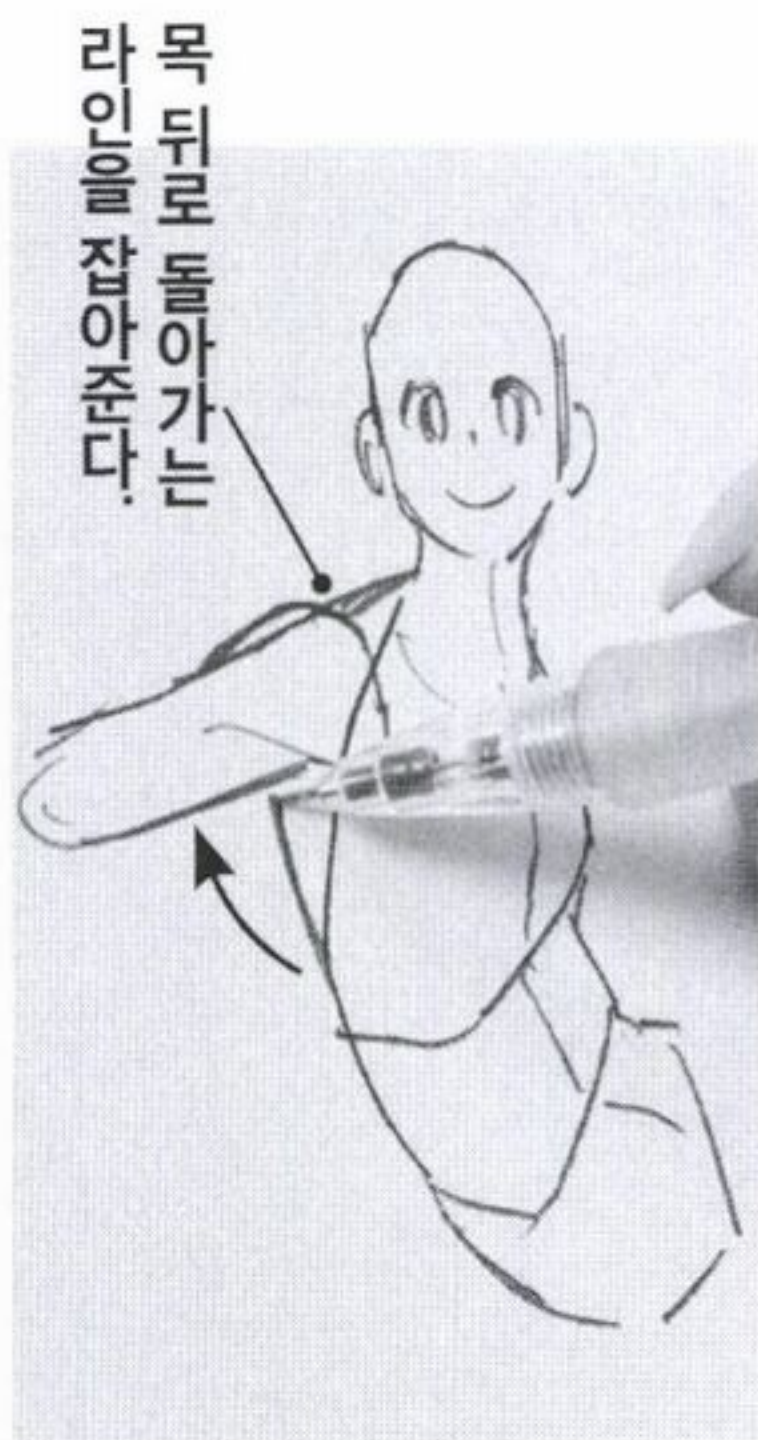
D 포즈를 그린다



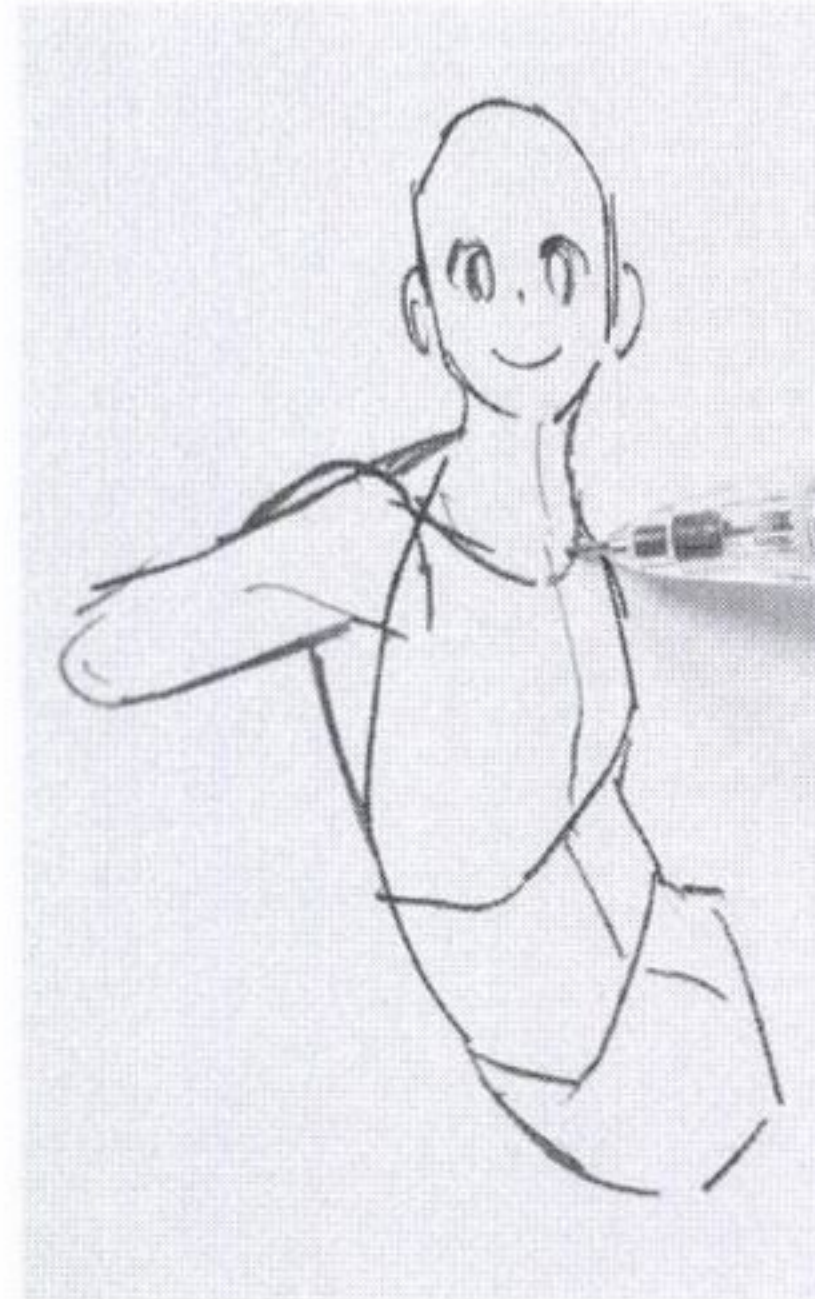
1 103p의 비틀은 동체로부터 시작. 과감하게 팔을 펼치는 포즈로 그린다.



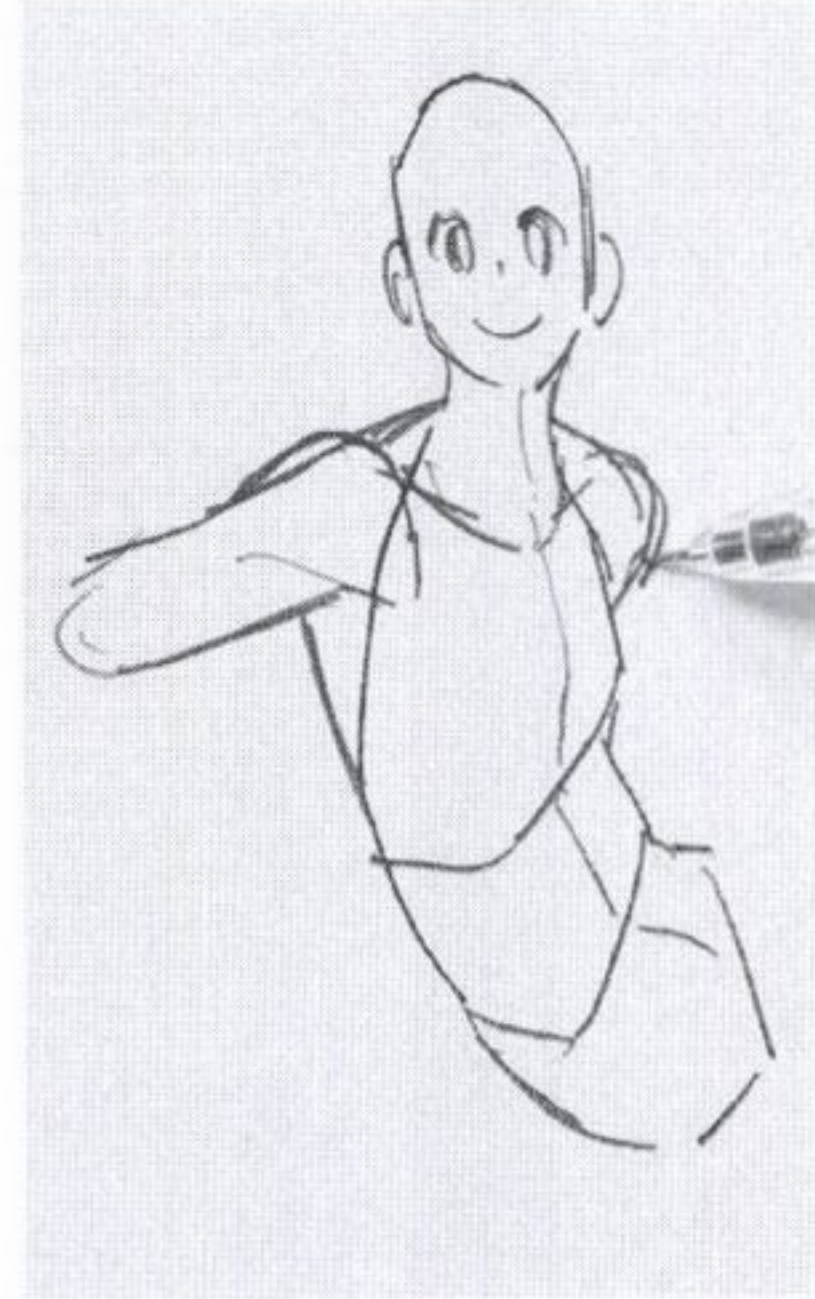
2 우선 힘이 들어간 어깨 형태를 그린다.



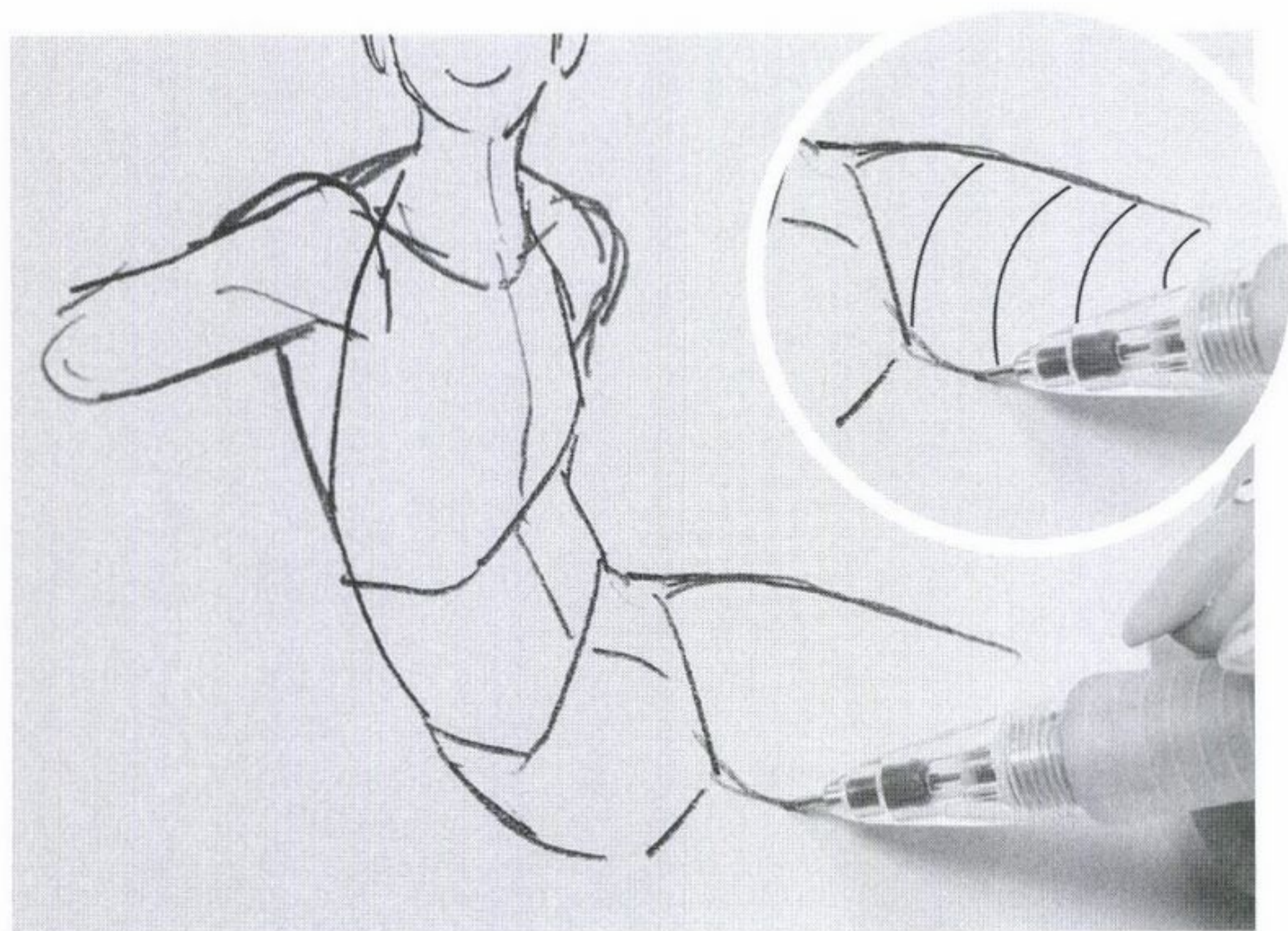
3 상완을 그리고 아래쪽에 등쪽 근육 라인을 추가한다.



4 쇄골선을 명확하게 하여 안쪽 어깨에 이어준다.



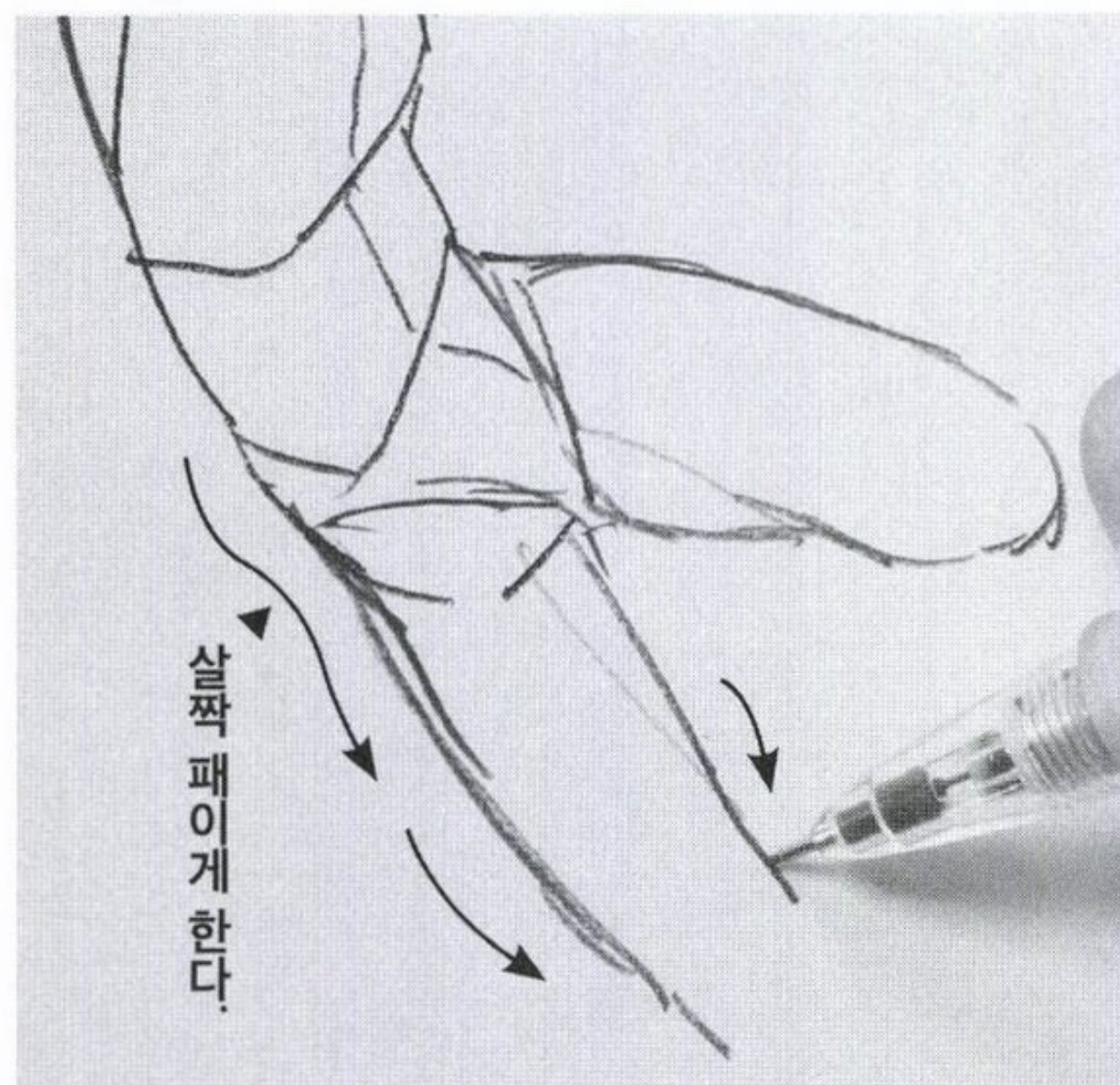
5 양쪽 어깨의 밸런스가 잡히도록 목에 가려서 보이지 않는 부분도 확실하게 상정한다.



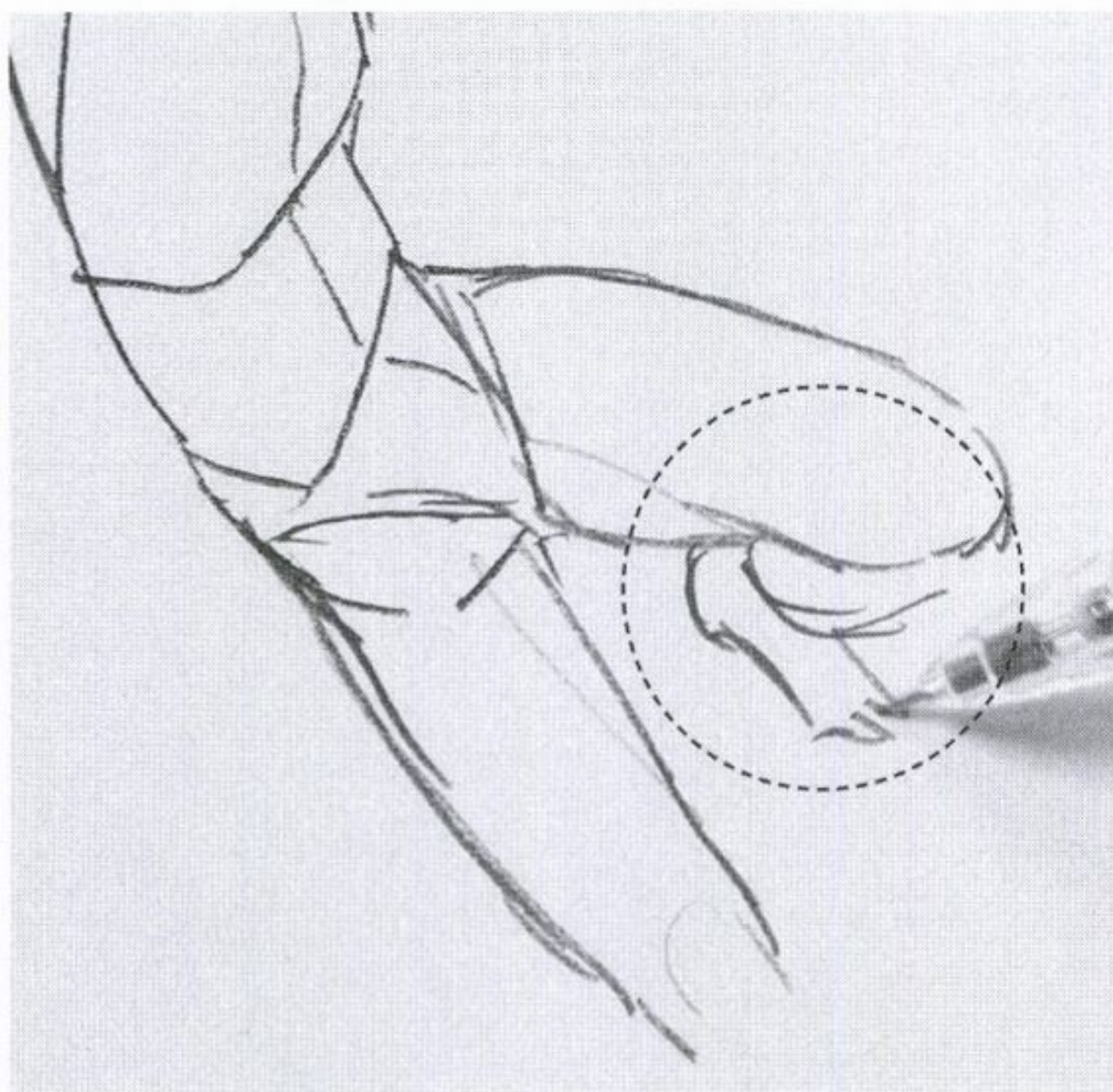
6 오른쪽 다리를 약간 위로 차올리듯이... 근육을 확실하게 붙여준다.



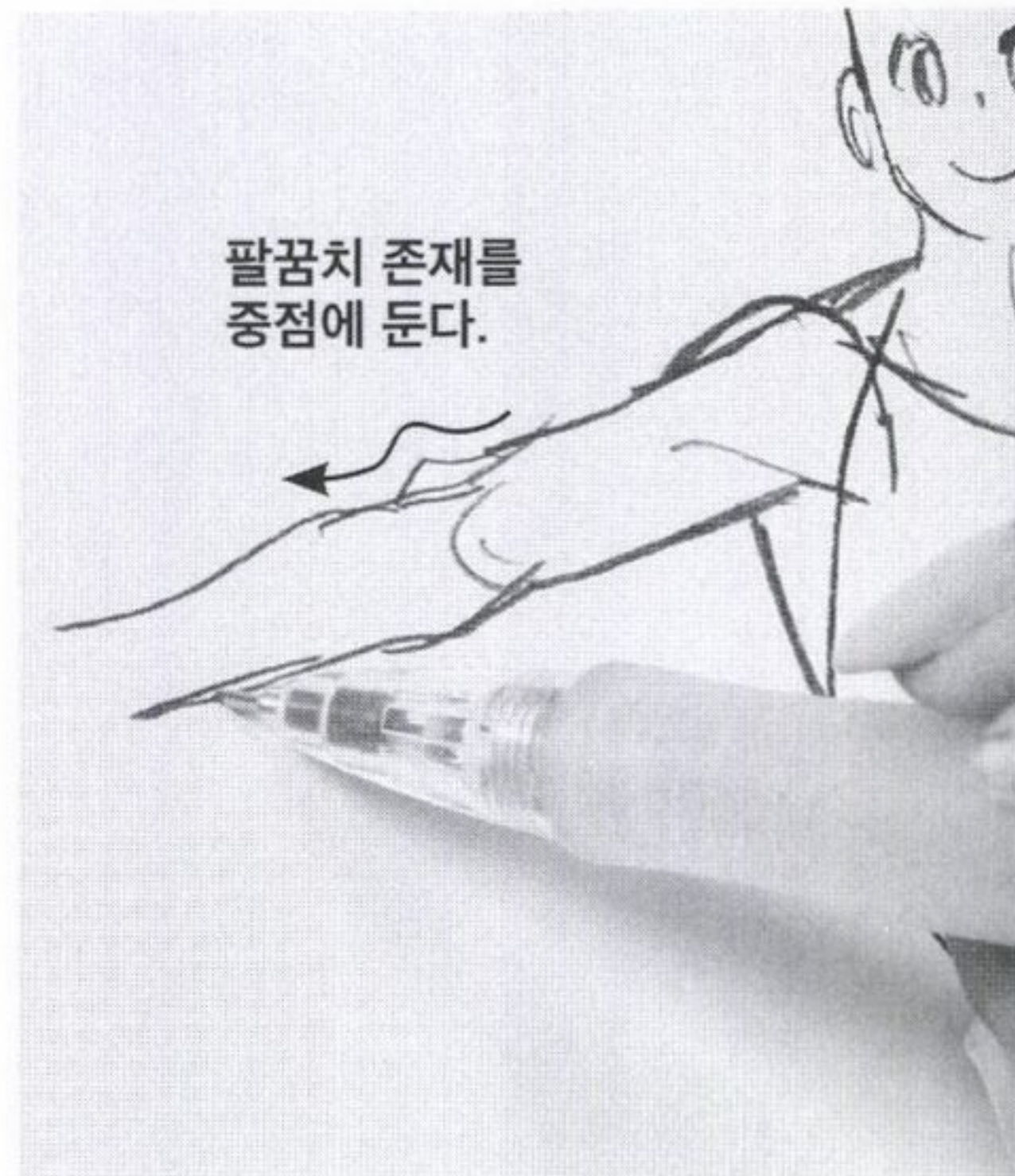
7 허벅지의 질감, 두께를 표현하는 중요 포인트.



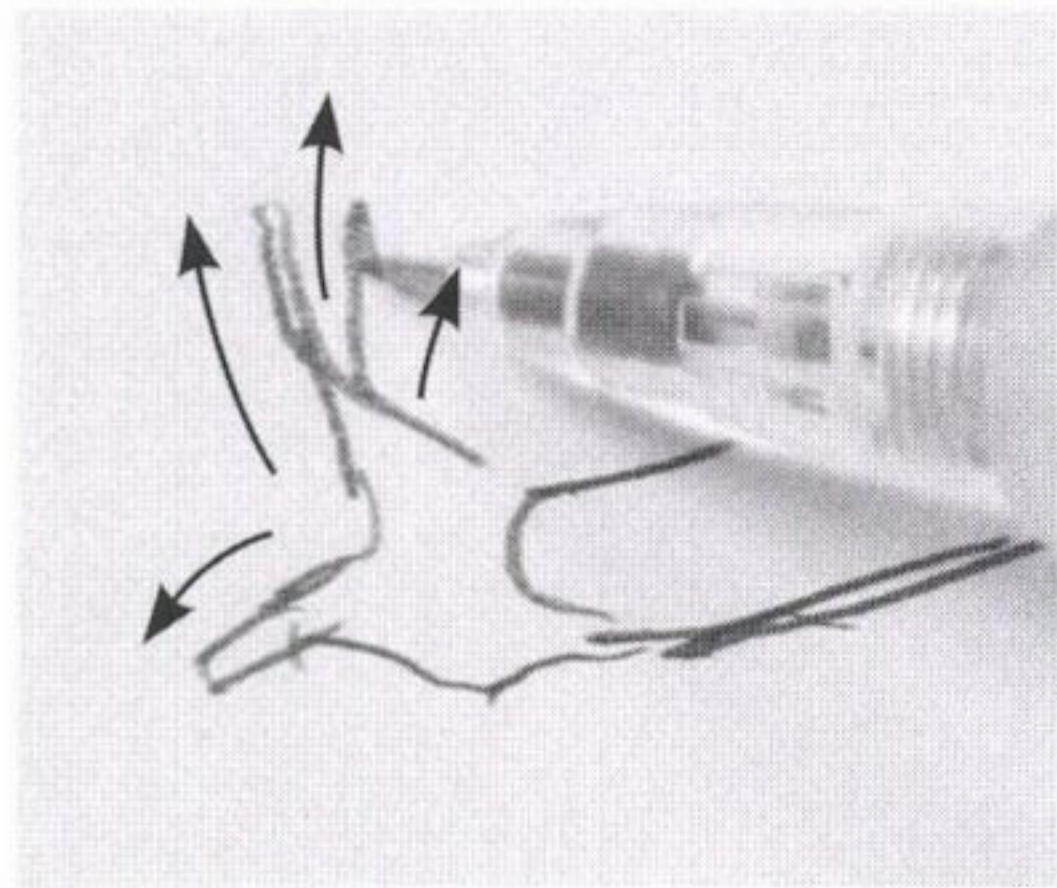
8 허벅지는 두텁고 힘이 들어가는 부분이므로 근육의 존재가 느껴지도록 한다.



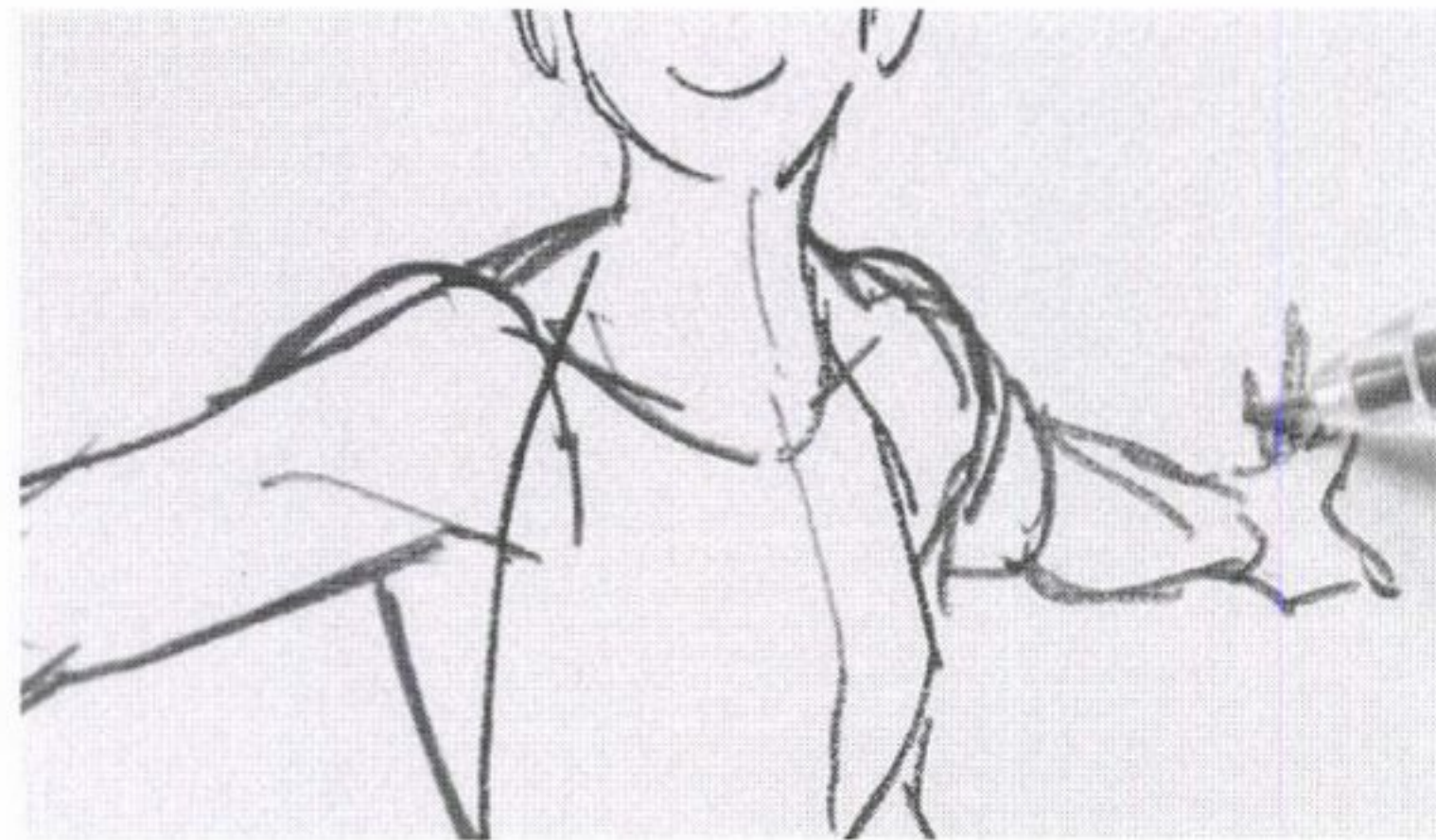
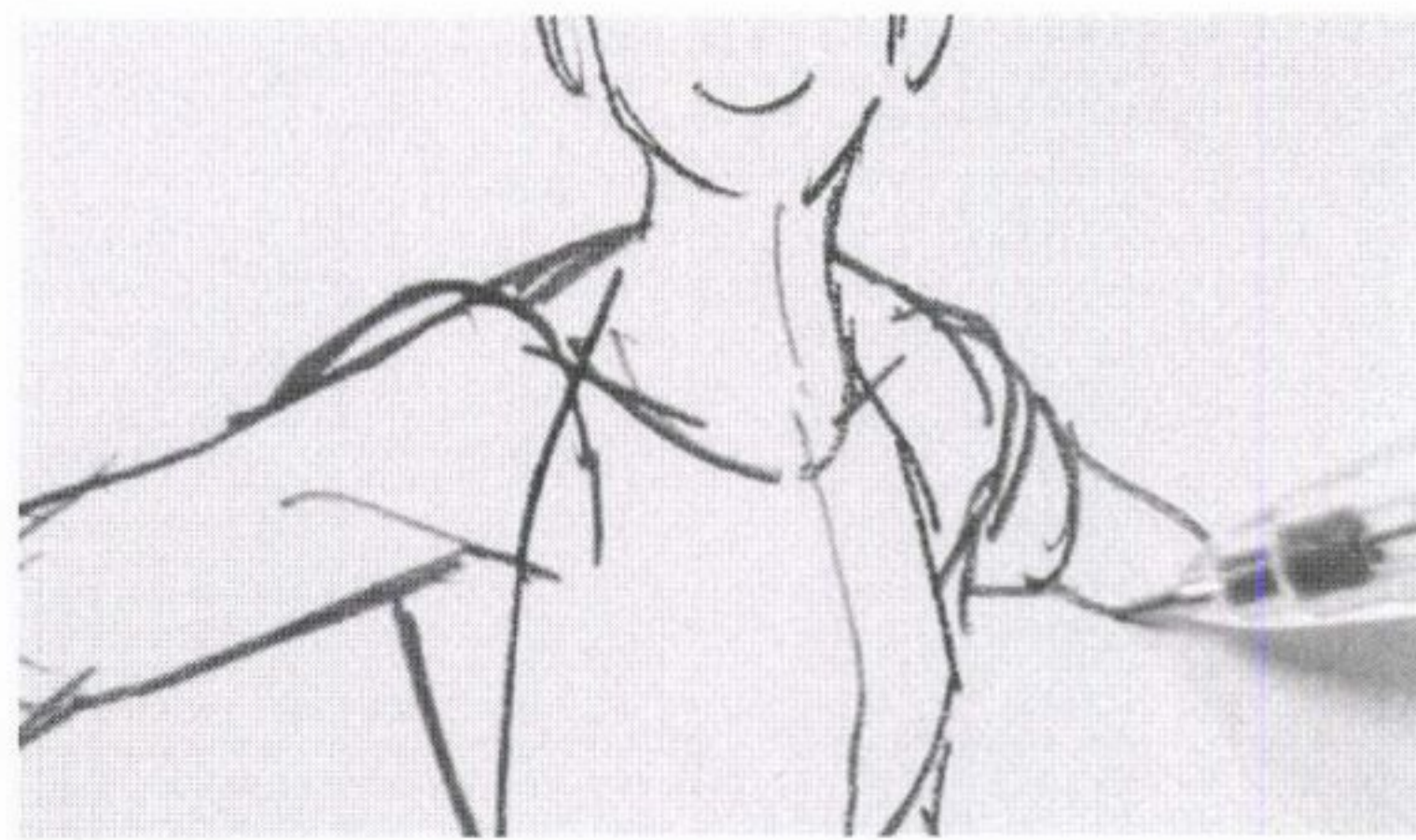
9 다리선을 질질 늘려서 원근감을 망치는 일이 없도록 구부린 다리는 콤팩트하게 표현한다.



10 굴곡을 넣어주면서도 축을 확실하게 잡아서 선을 그어준다.



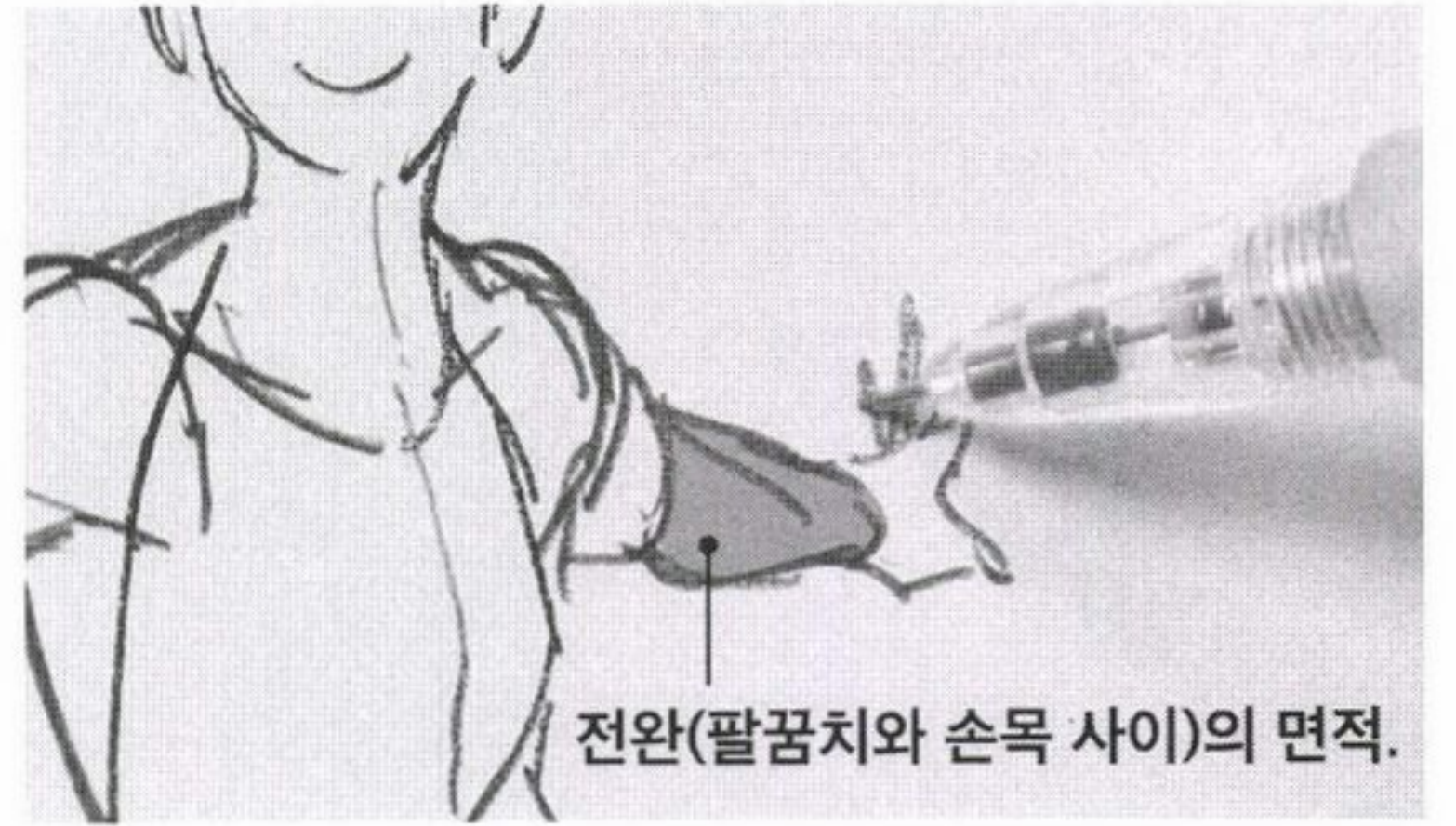
11 손가락은 확 젖혀서 표현한다.



12 왼팔은 원근감이 강하게 느껴지도록 그린다.

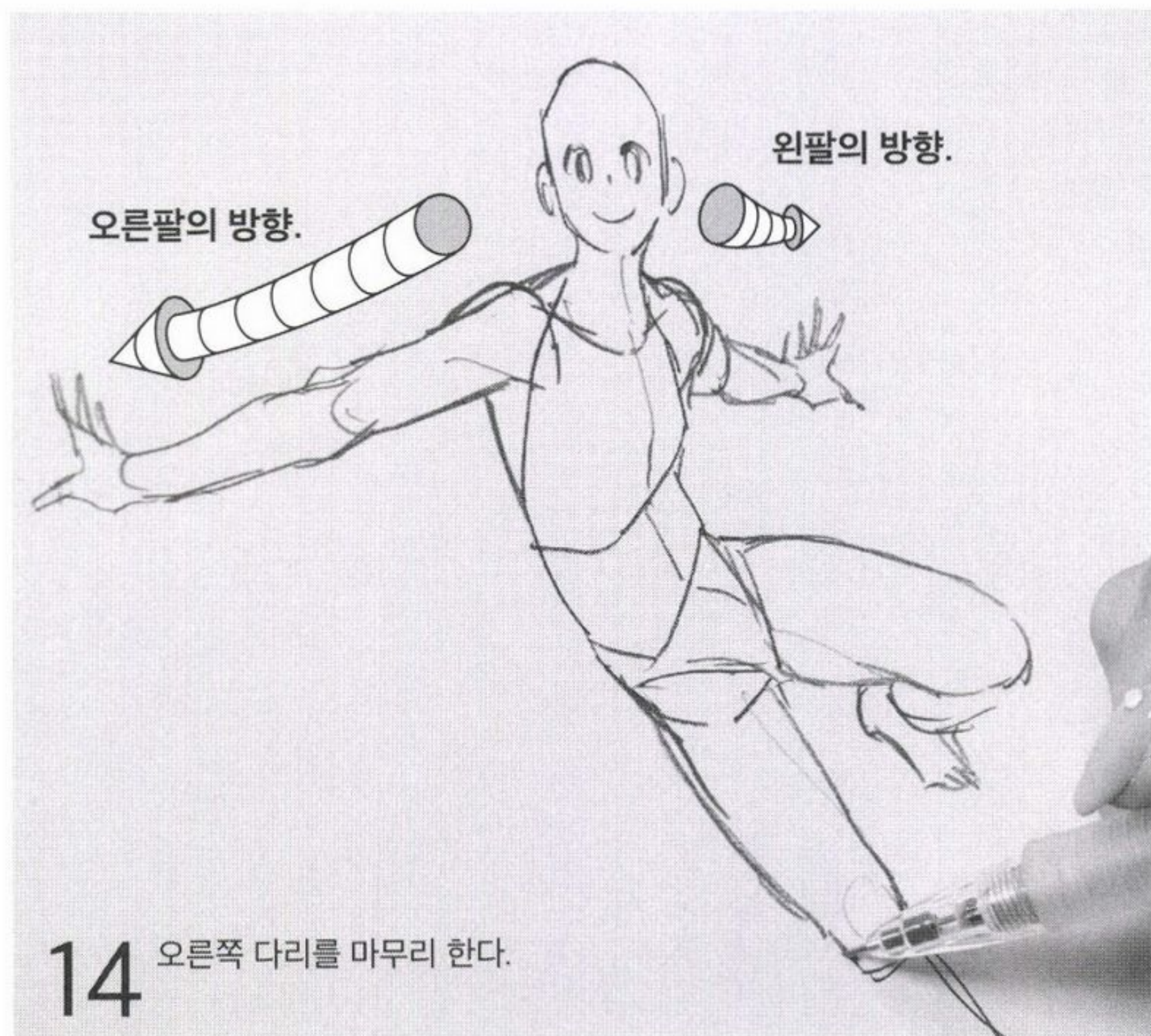


상완의 면적.



전완(팔꿈치와 손목 사이)의 면적.

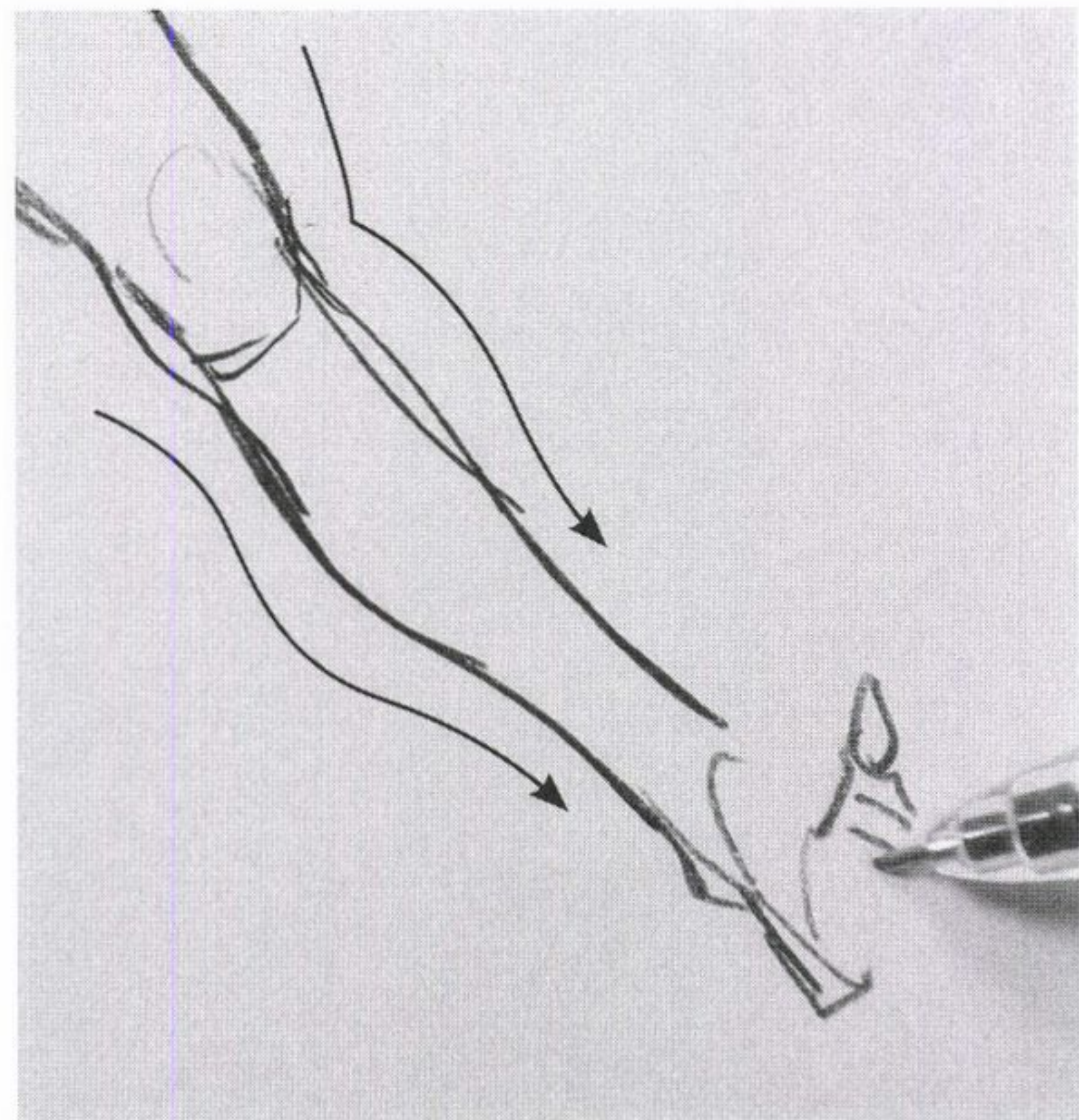
13 관절을 구분한 팔 부위는 균등하게 나누지 말고 팔이 구부러지는 형태와 젖히는 정도를 가미하여 움직임 준다.



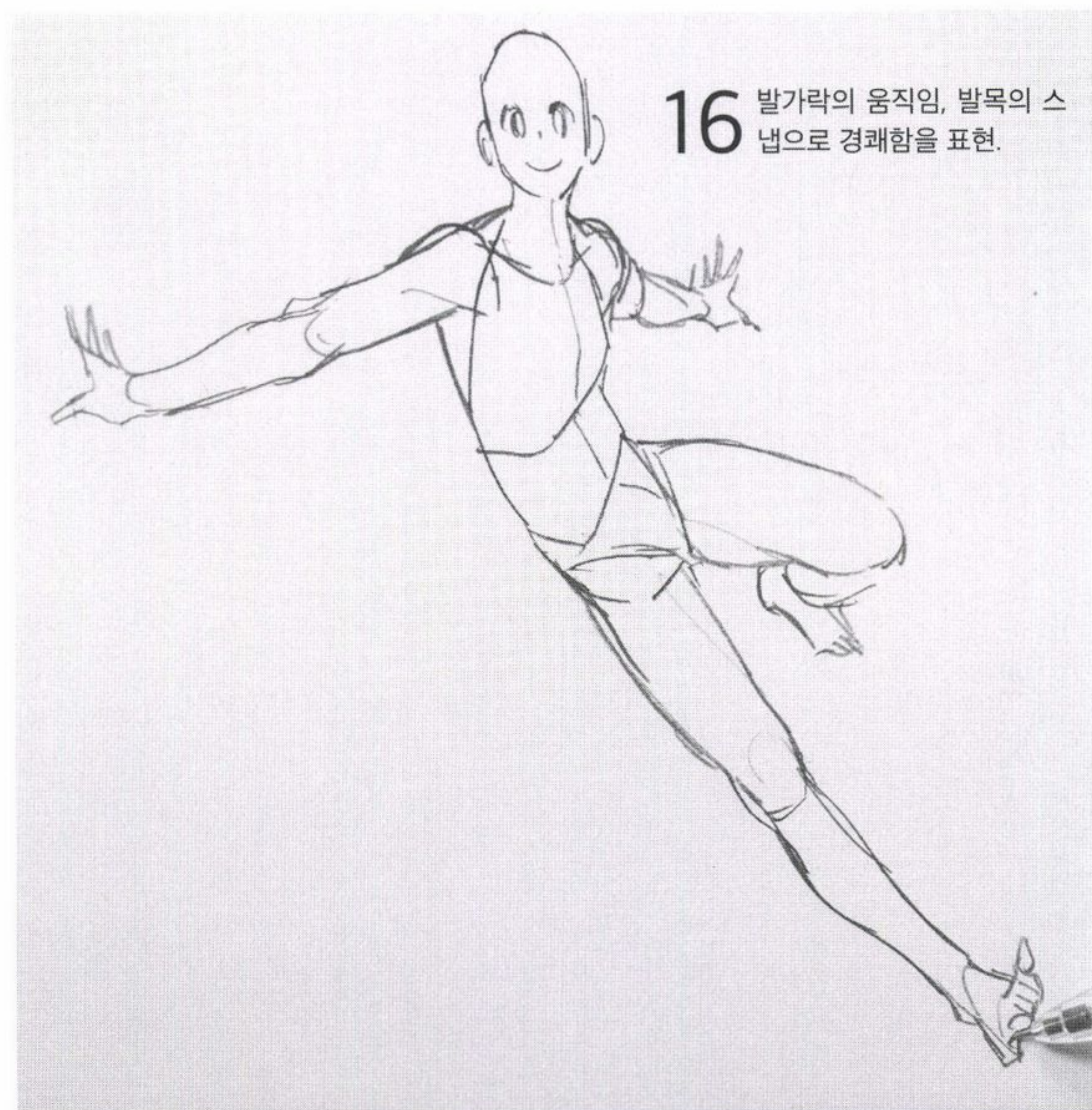
왼팔의 방향.

오른팔의 방향.

14 오른쪽 다리를 마무리 한다.



15 완급을 주면서도 축을 놓치지 않도록. 정강이의 존재를 잊지 않도록!



16 발가락의 움직임, 발목의 스냅으로 경쾌함을 표현.



17 포즈 완성.

다양한 「동작」을 그려보자

걷는 동작을 베이스 삼아 포즈를 만든다

멋진 포즈, 귀여운 포즈, 섹시한 포즈... 신체에 본격적인 움직임을 줄 때는 걷는 동작을 베이스로 생각해 봅시다. 오른손을 앞에 내밀 때는 왼발이 앞으로, 왼손을 앞으로 내밀 때는 오른발이 앞으로 나옵니다. 당연한 얘기고 지극히 단순한 사실이지만 이 움직임을 베이스로 생각하면 밸런스 좋은 포즈를 쉽게 만들 수 있습니다.

걷는 동작



어려운 움직임일수록 베이스 형태가 중요

「걷기」의 연장인 「달리기」 움직임에서도 좌우 팔다리는 따로따로 움직입니다. 순간적으로 나오는 움직임이며 가장 자연스럽게 보이는 동작을 캐릭터의 포즈로 정하여 응용해 봅시다.

- ☆ 움직임이 격렬한 포즈를 그려보고 싶지만 밸런스가 잡히지 않는다.
- ☆ 팔다리를 어떻게 움직여야 자연스럽게 보이는지 모르겠다.
- ☆ 움직임에 위화감이 있지만 어디를 고쳐야 하는지 모르겠다.

등등 캐릭터를 대담하게 움직이는 것에 고민하고 있다면 걷는 동작부터 시작해 봅시다. 복잡하고 어려운 동작일수록 베이스를 정하고 수준에 따라서 움직이는 것이 필요합니다. 이제부터 해설하는 3가지 포즈는 각각 분위기가 다르지만 걷기와 달리는 동작을 응용하여 움직이는 방식에 규칙성을 준 것입니다.

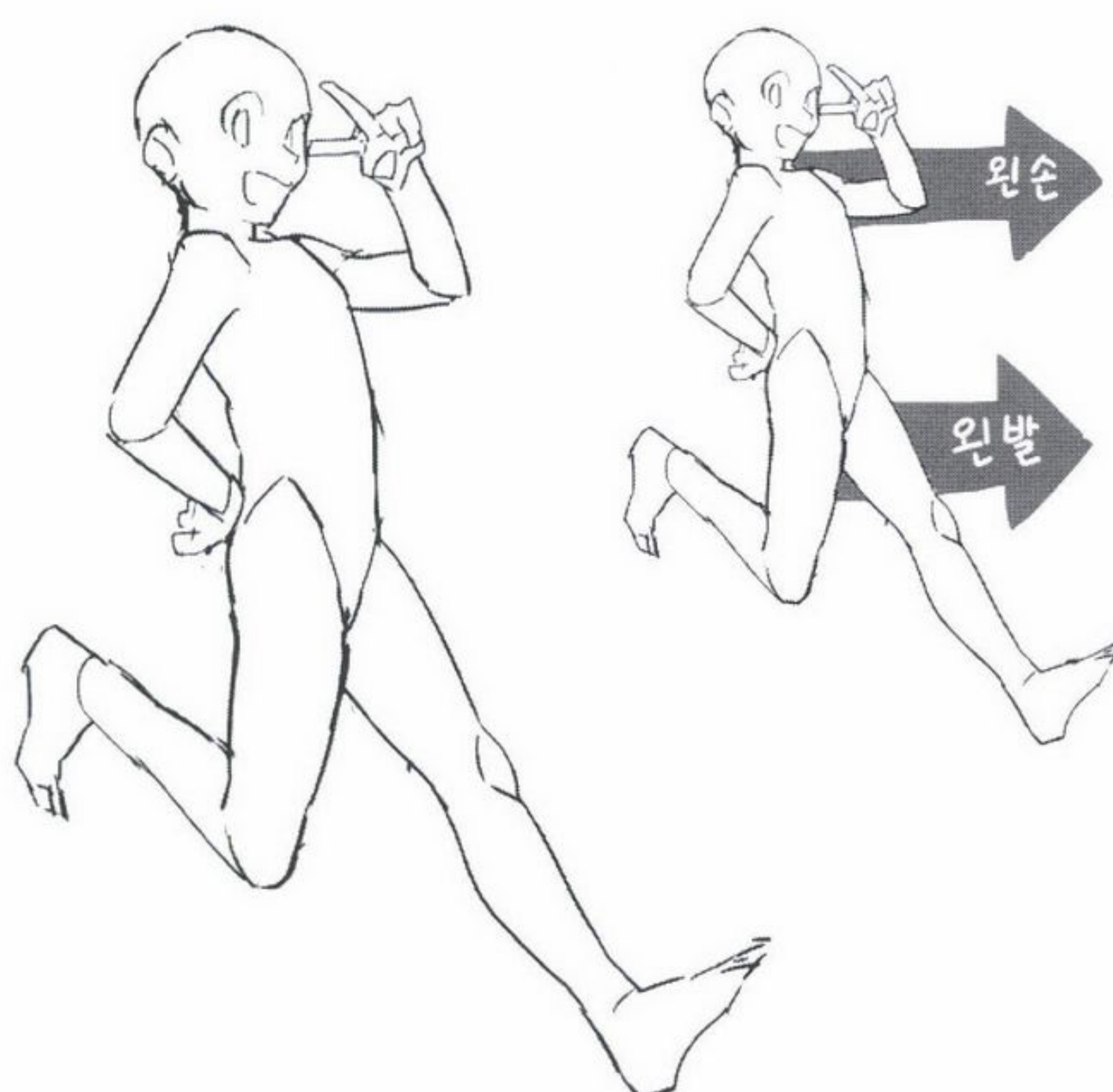
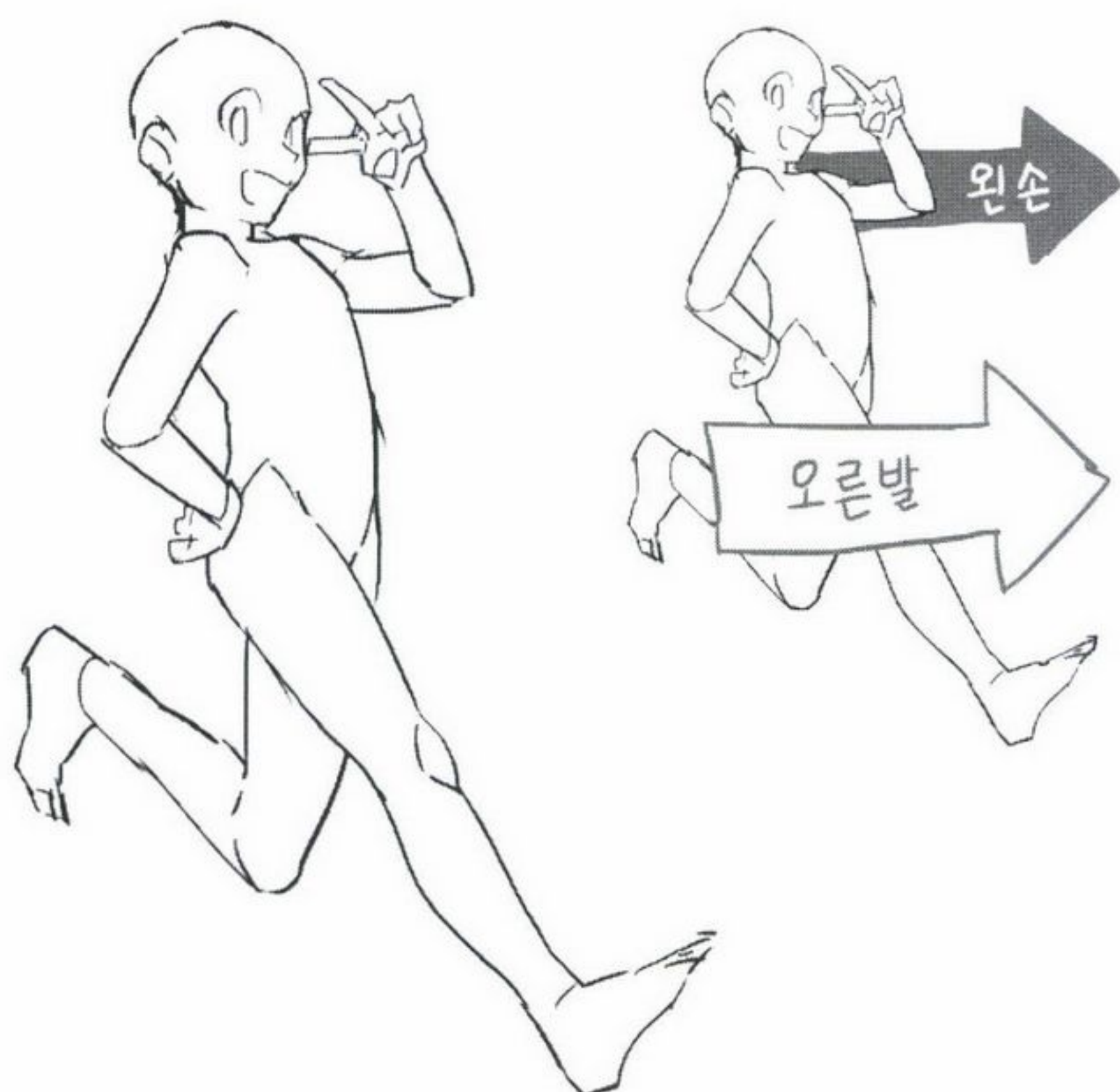
달리는 동작



움직이는 방식에 규칙성 있는 좌우 포즈를 비교

① 가벼운 포즈

좌우의 작품 사례는 달리는 동작을 그대로 부드럽게 이은 듯한 가벼운 움직임의 포즈. 실루엣만 보면 좌우 어느 쪽 그림도 거의 차이가 없으므로 밸런스는 좋다.



이 일러스트는 내밀고 있는 오른발과 반대쪽 왼손을 앞으로 내밀어 V 사인을 하는 포즈. 우반신도 좌반신도 앞으로 쭉쭉 나아가는 힘이 느껴진다.

이쪽은 좌반신이 일방적으로 앞으로 나아가고 있는데 우반신은 손도 발도 뒤로 향하고 있으므로 좌우 밸런스가 잡혀 있다고는 할 수 없다.

② 살짝 섹시 포즈

손발을 크게 움직이지 않는 조신한 포즈지만 종종 걸음으로 전진하는 동작에 어깨를 내미는 움직임이 들어가 있다.



이 일러스트에서는 들어 올린 왼발과는 반대로 오른쪽 어깨를 앞으로 밀어내듯이 힘을 파악 주고 있으므로 번갈아가는 움직임이 생겨서 매력적이다.



★의도적으로 상반신과 하반신의 움직임을 통일한 포즈도 존재하므로 「이런 일러스트는 틀렸다」고 말하려는게 아니다.

이쪽은 들어 올린 발과 동일한 왼쪽 어깨에 힘을 준 것. 약간 어색하고 뻣뻣하게 보인다.

③ 킥을 하는 포즈

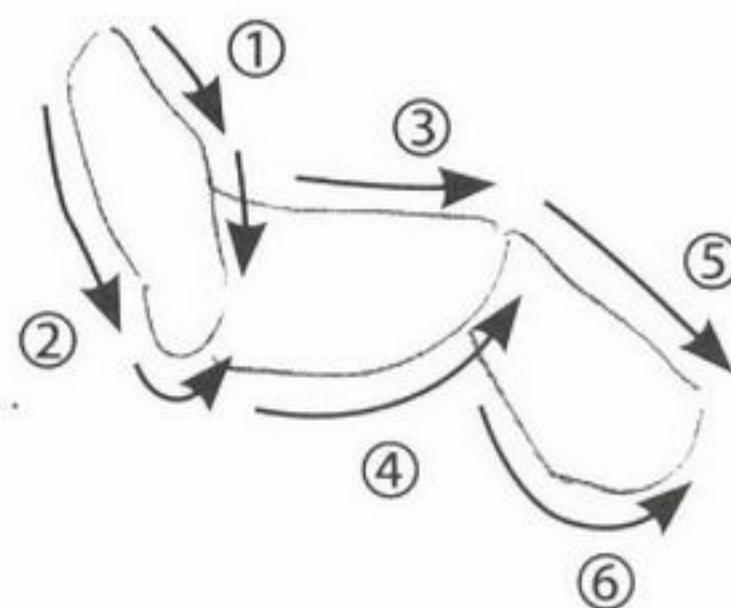
기세 좋게 킥을 하는 포즈를 비교한다. 비틀림이 있는 포즈에서 한층 더 약동감이 느껴진다.



이 일러스트는 걷는 동작을 베이스로 차올리는 왼발과 반대쪽 오른손을 앞으로 돌출 시키고 있다. 기세가 실려 있으므로 상반신과 하반신에 비틀림이 발생하고 있다. 상반신은 화면의 오른쪽으로, 하반신은 왼쪽으로 힘이 움직이고 있으므로 자세가 무너지지 않고 밸런스를 유지하고 있다.

Point

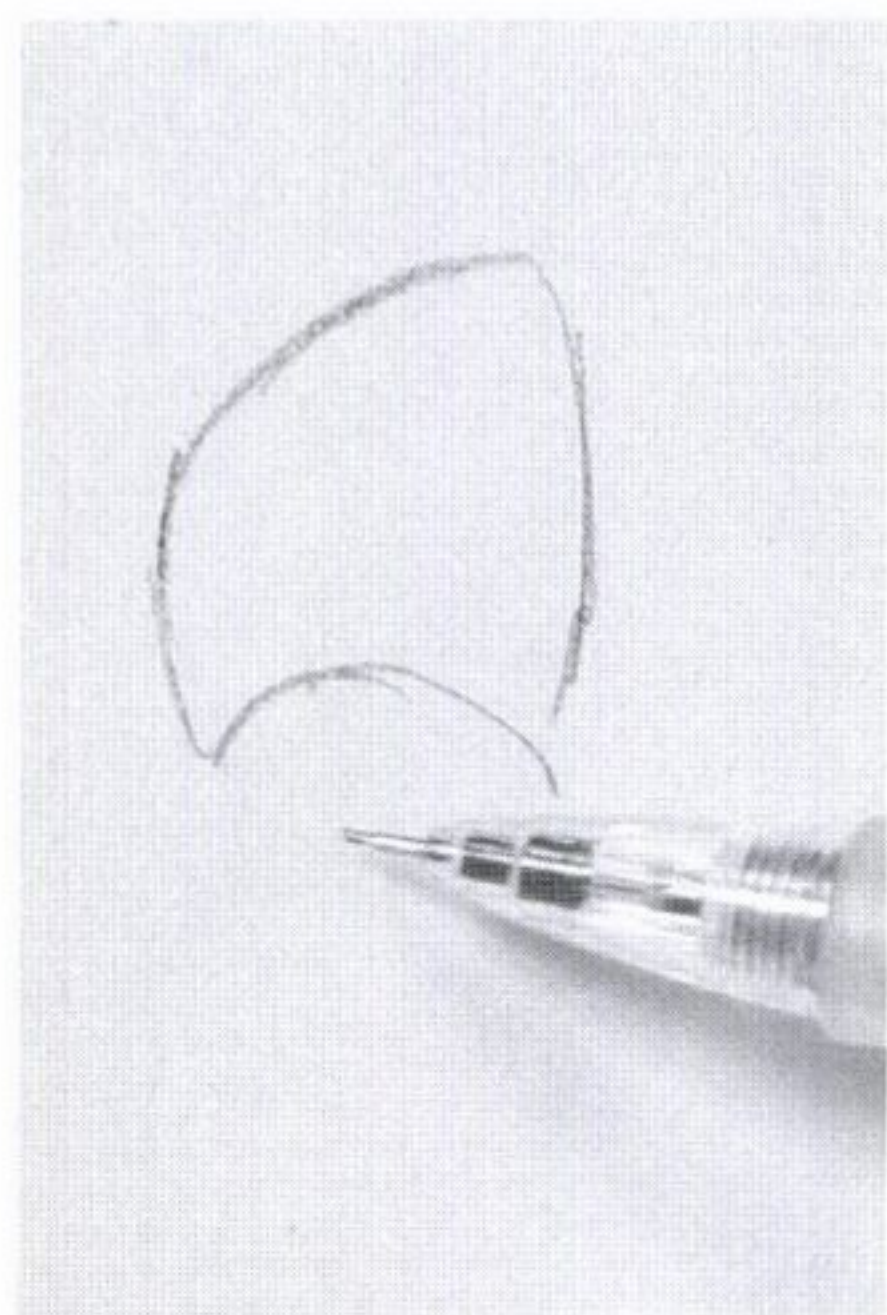
차올리는 다리를 그리는 순서도 번갈아 가면서 라인을 그어서 움직임을 준다.



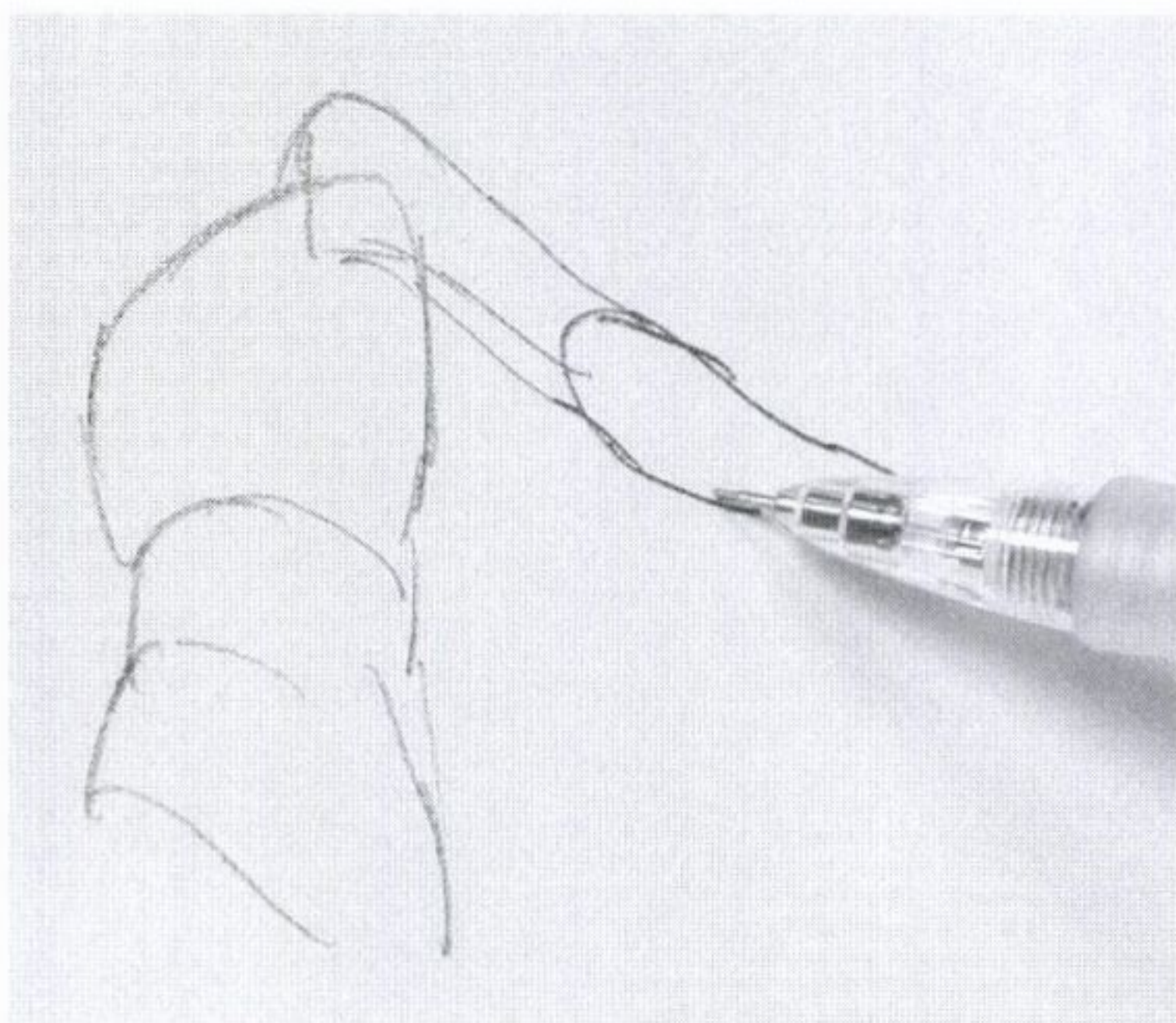
이쪽은 왼손과 왼발이 앞으로 돌출되어 있기에 자세가 조금 무너진 듯한 인상을 준다. 상반신도 하반신도 왼쪽이 앞으로 나오기에 그다지 자연스럽게 보이지 않는다.

비틀은 신체에서 그리는 동작

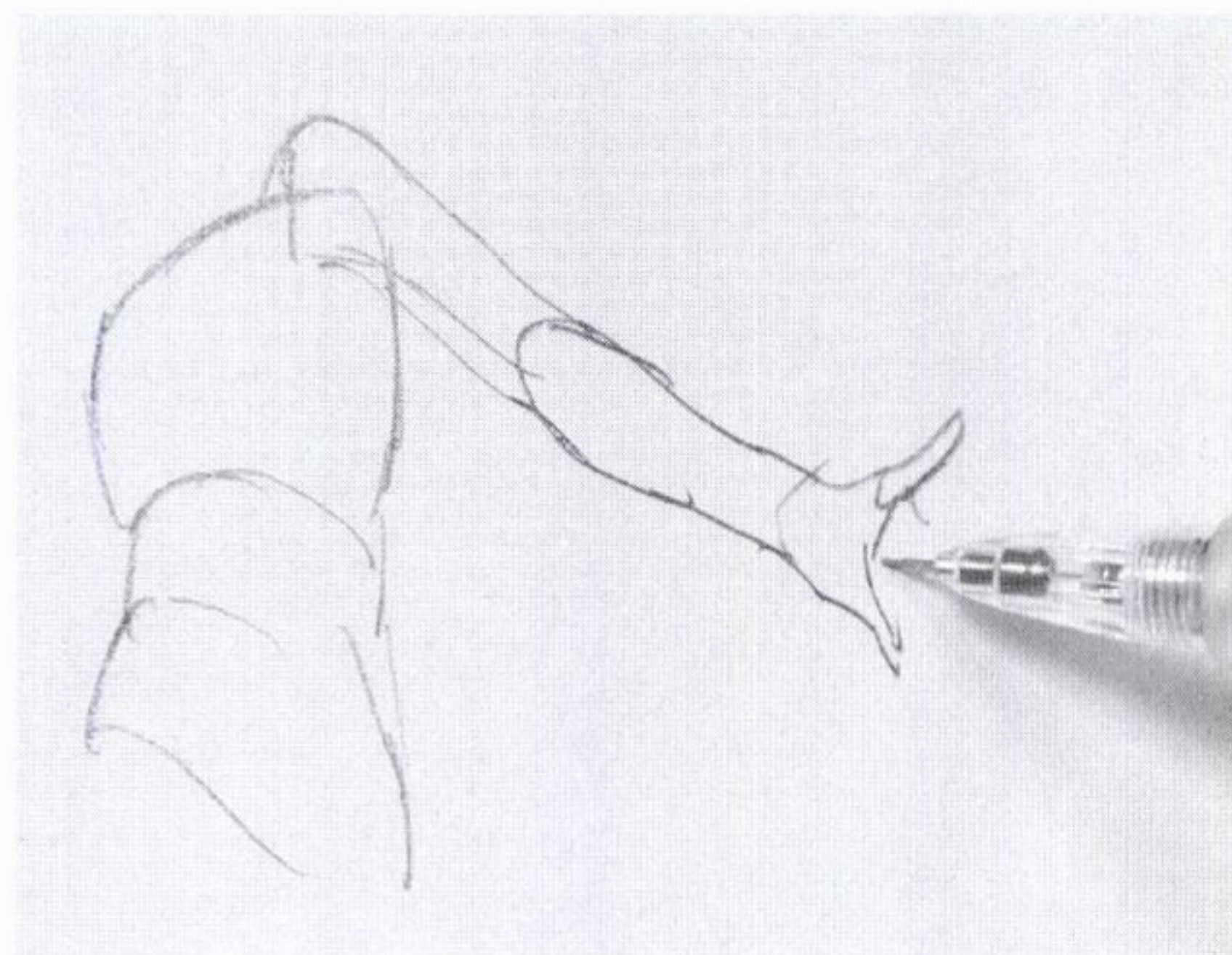
걷는 동작을 베이스로 대담한 로우 앵글 포즈를 그립니다.



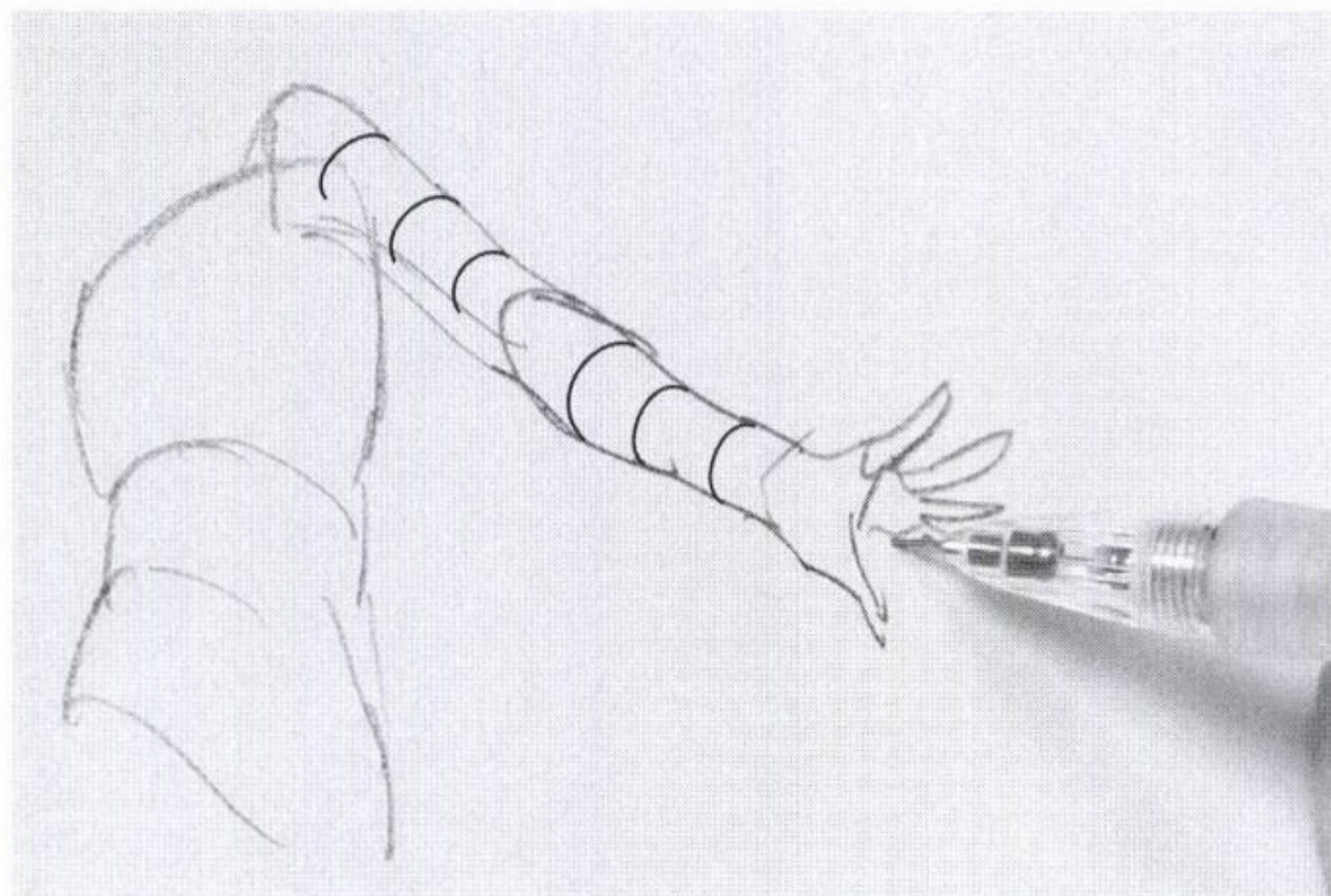
1 먼저 베이스가 되는 동체 형태를 고정한다.



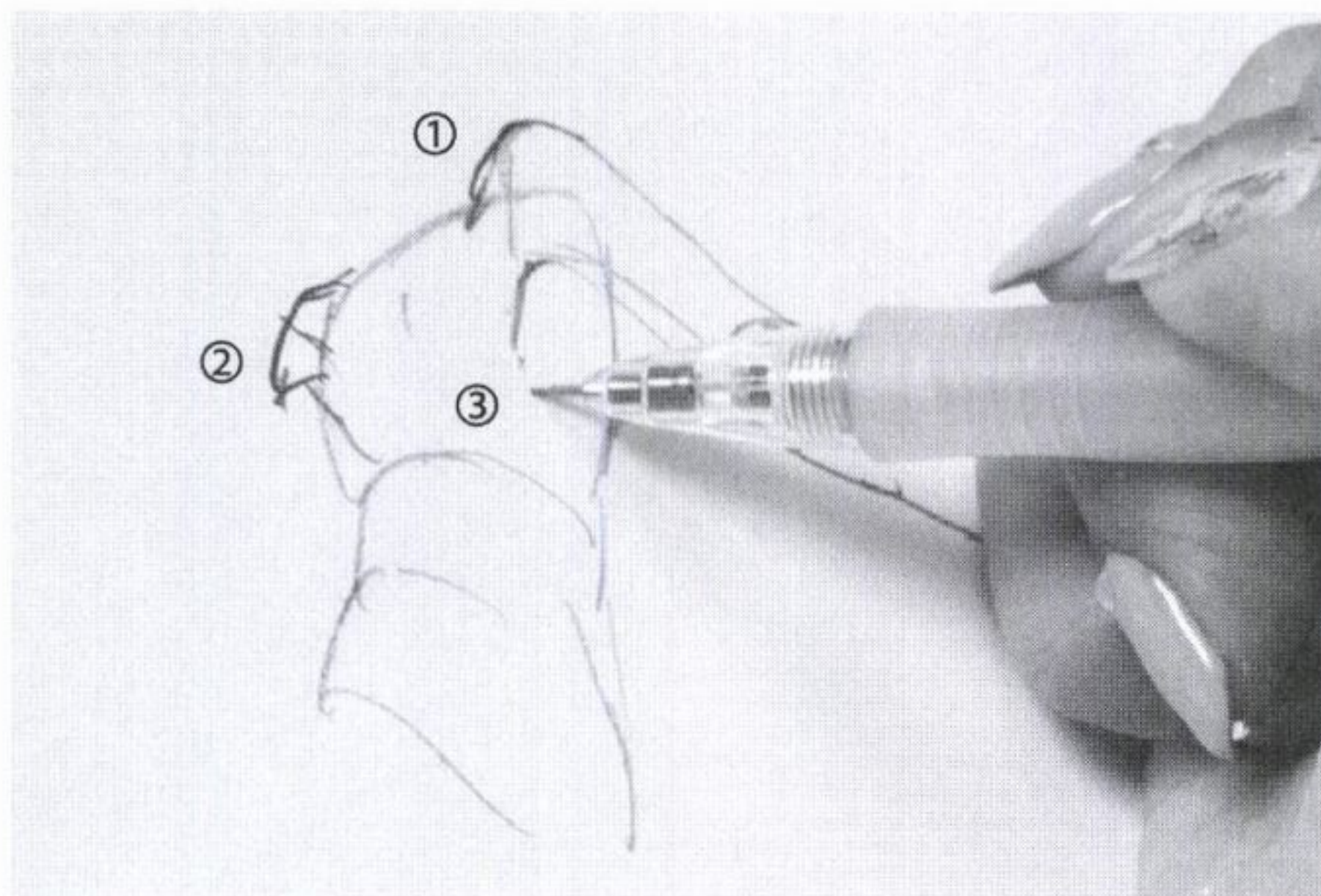
2 이 단계에서는 근육같이 세세한 부분은 무시한다.



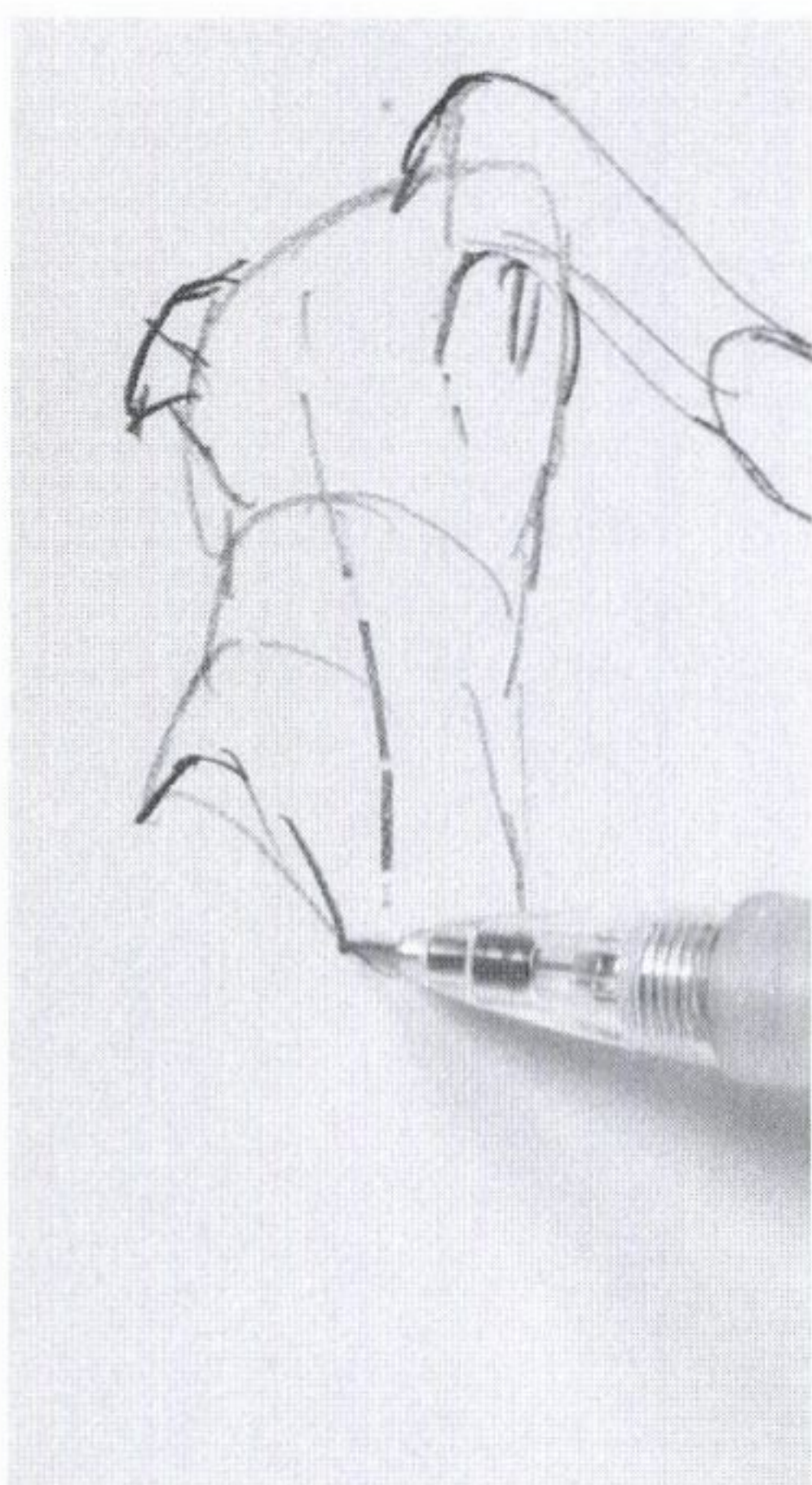
3 「관절은 어떻게 되어 있는가?」는 제쳐두고 위치 관계를 먼저 결정한다.



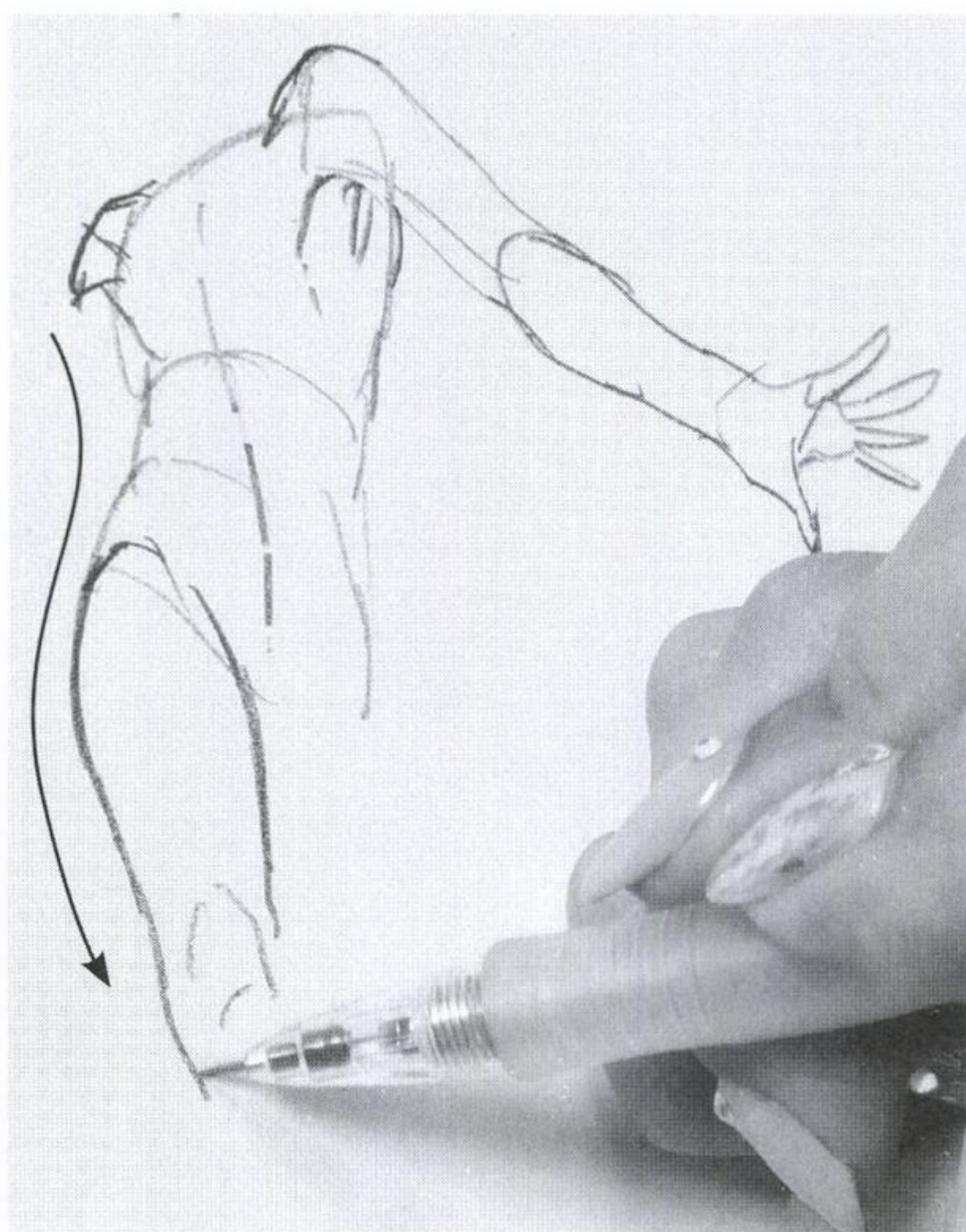
4 앞으로 돌출되어 있는 손은 손바닥이 살짝 보이는 듯한 각도로 한다.



5 여기에서 어깨로부터 가슴으로 이어지는 근육을 가볍게 그려서 「신체」 느낌이 나도록 한다.



6 신체의 중심을 통과하는 정중선으로 동체를 비트는 정도를 정한다.



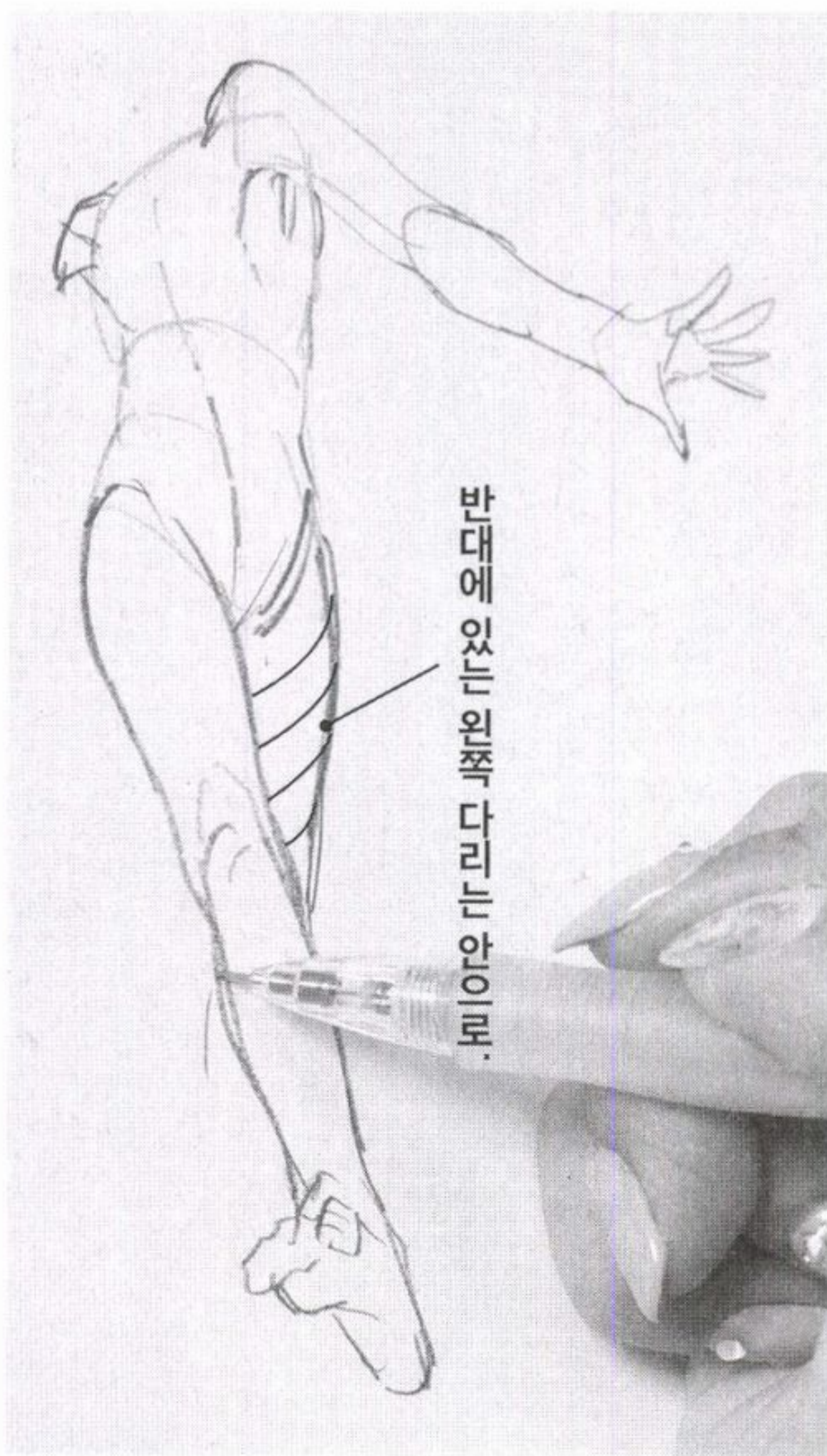
7 비트 정도에 맞춰서 다리를 그린다. 신체의 아웃라인은 매끈하게 그린다.



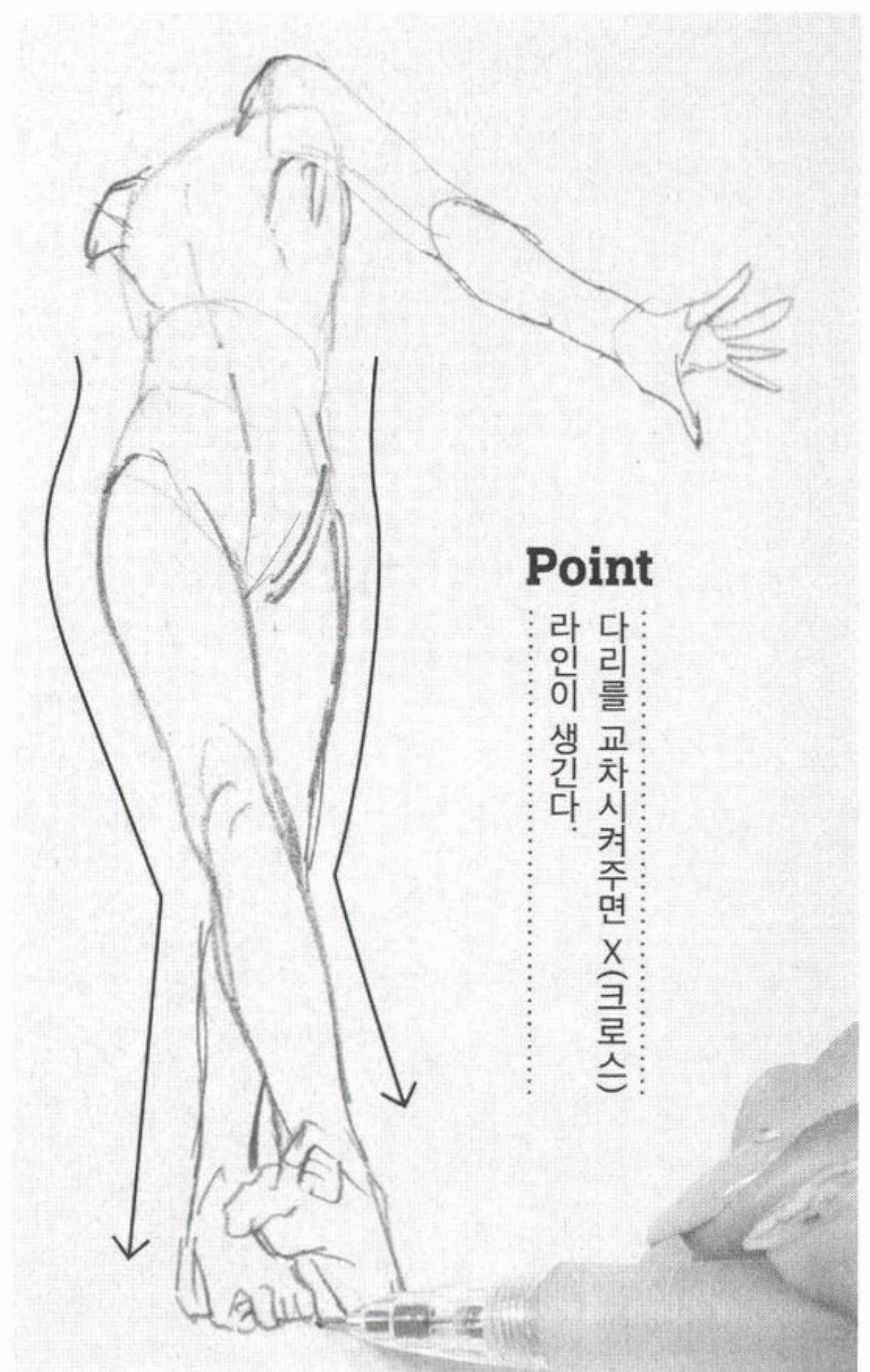
8 먼저 그린 왼팔과 마찬가지로 이번에는 오른쪽 다리도 전면으로 돌출되도록 그린다.



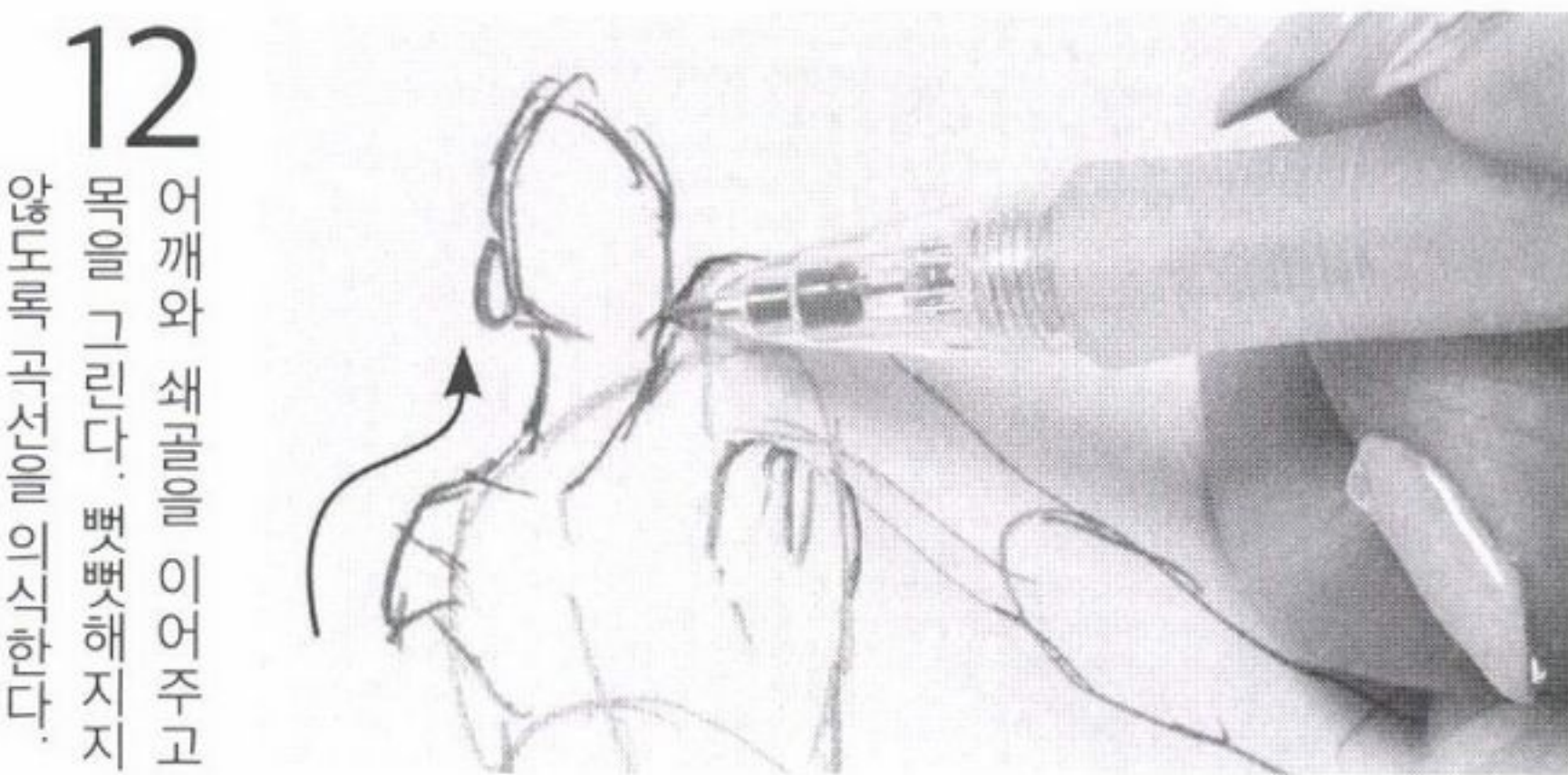
9 발뒤꿈치를 확 보여줘서 대담한 로우 앵글 구도로 한다.



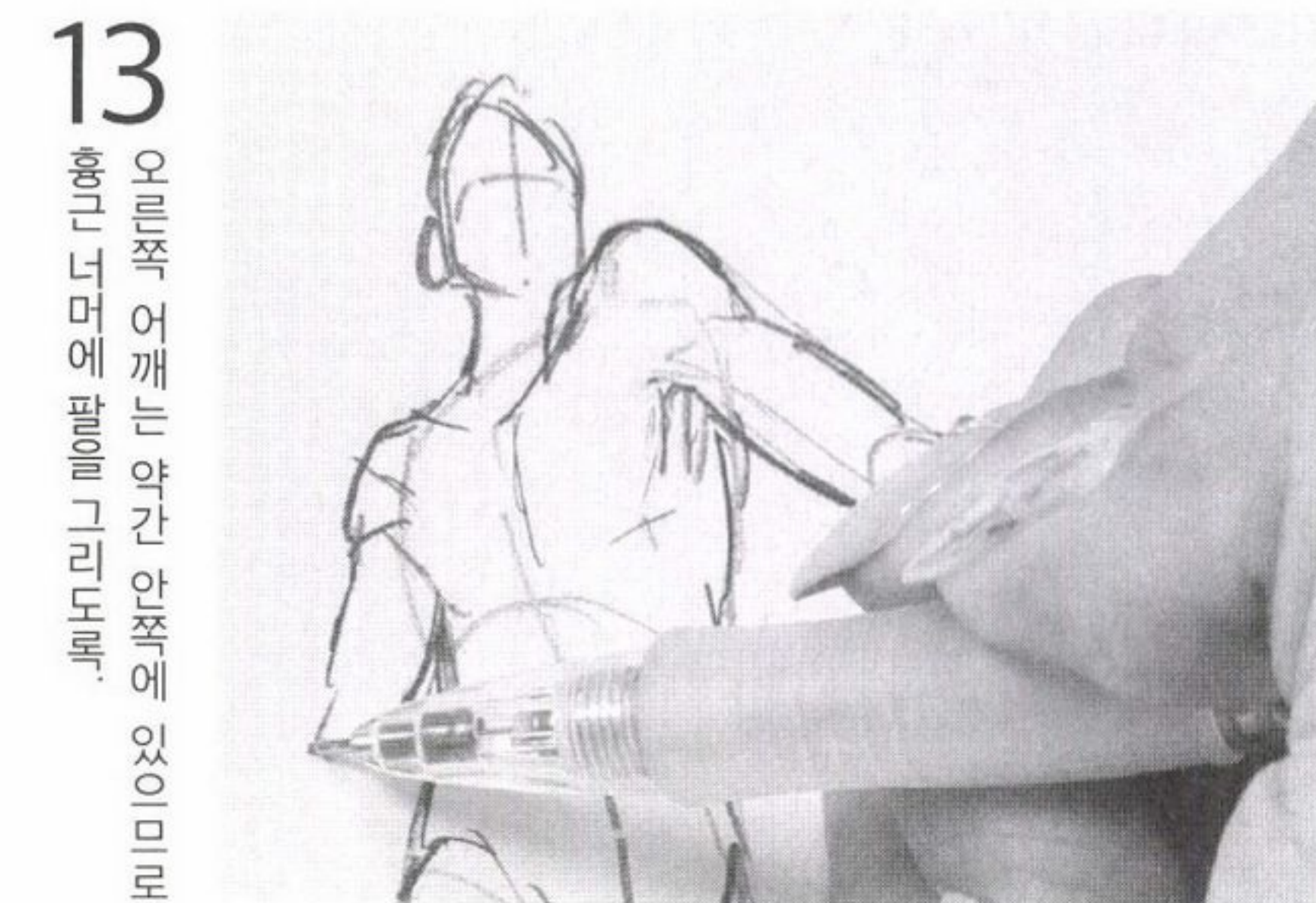
10 왼쪽 다리의 정강이부터 발의 위치를 잡아준다.



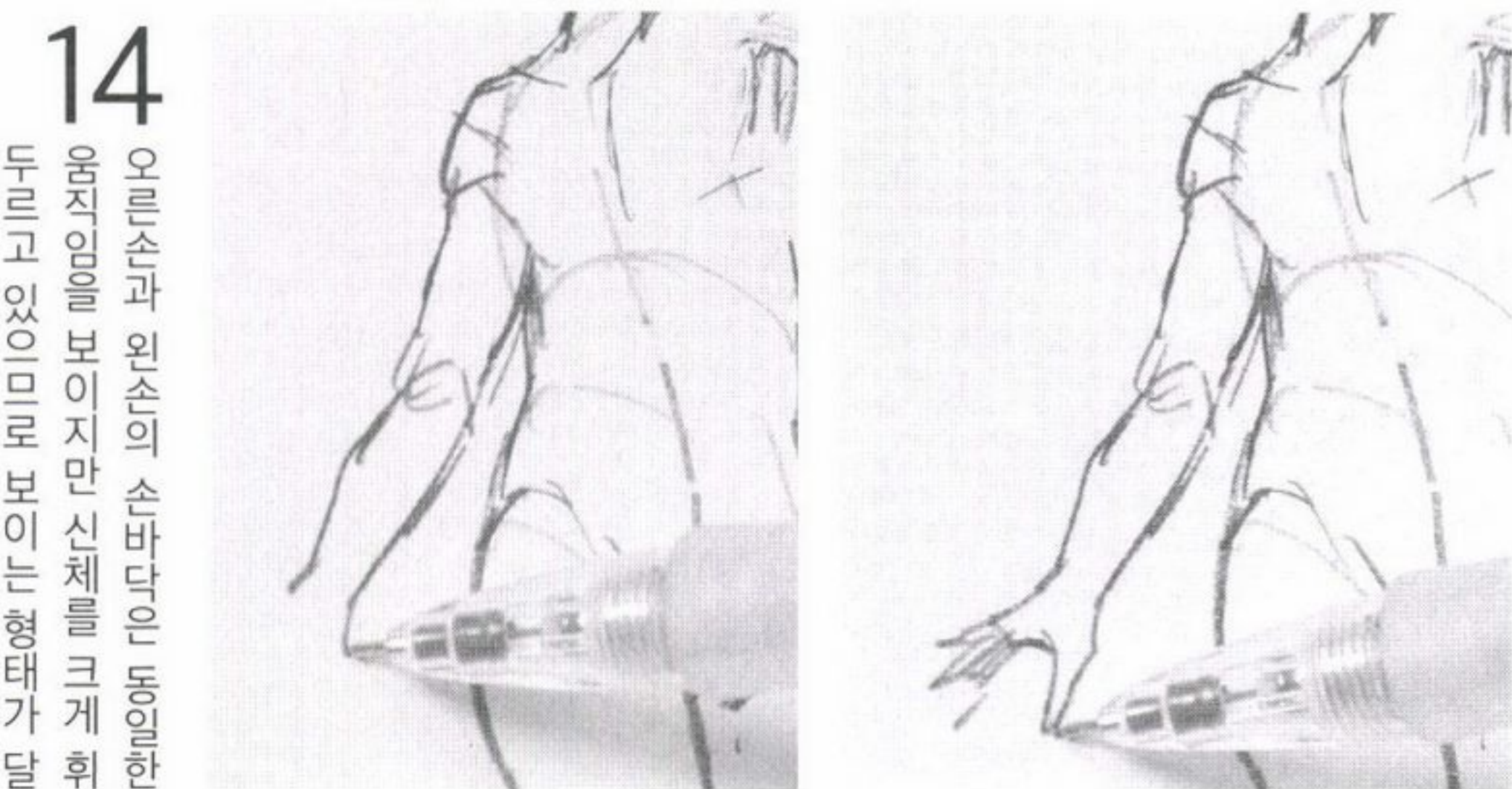
11 크로스 라인으로 실루엣을 폼 나게 보여준다.



12 어깨와 쇄골을 이어주고 목을 그린다. 뱃뿔해지지 않도록 꼭 지켜야 한다.



13 오른쪽 어깨는 약간 안쪽에 있기 때문에 흉근과 팔에 그리도록 한다.



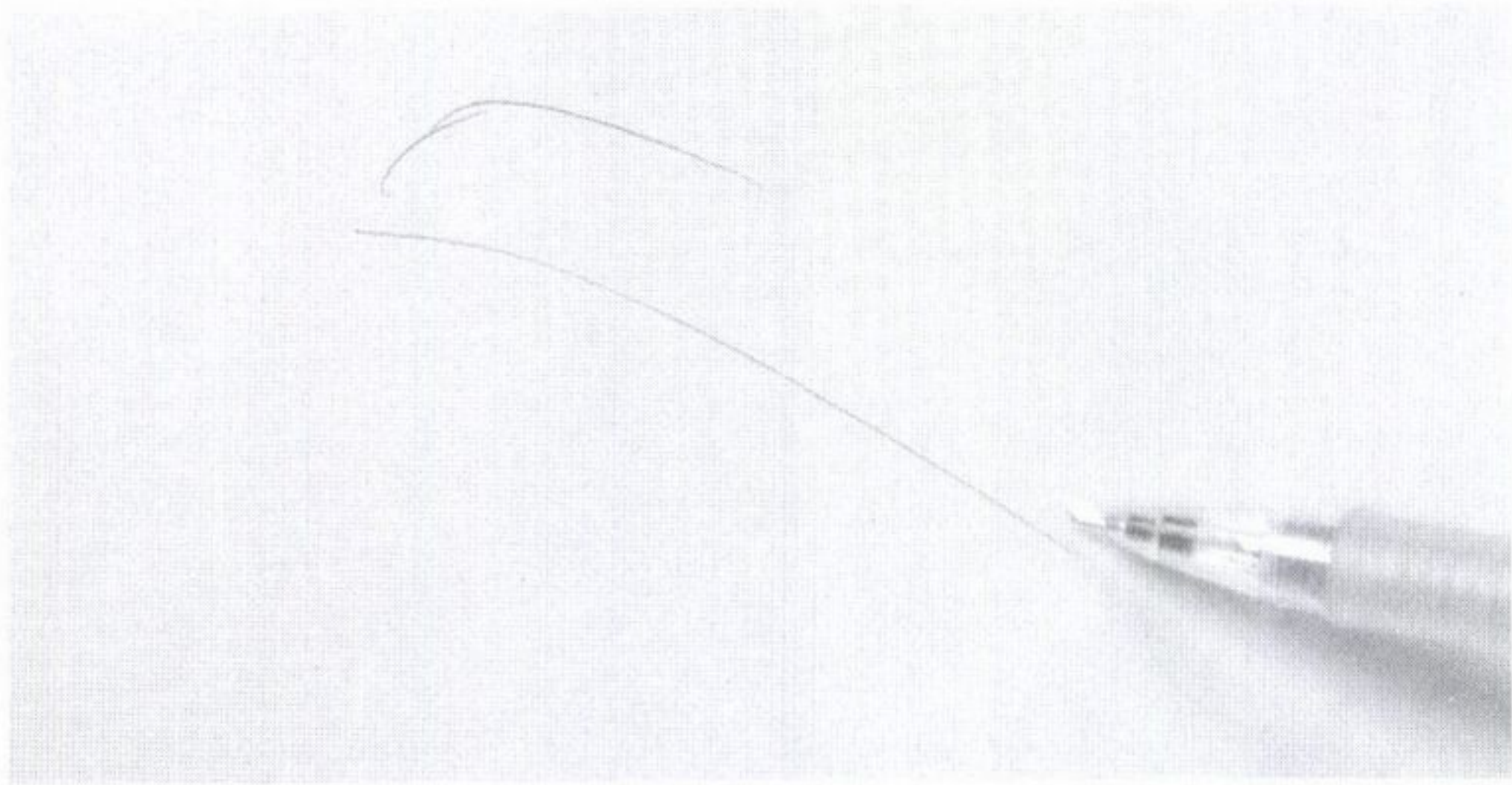
14 오른손과 왼손의 손바닥의 움직임과 움직임을 보이지만 신체를 크게 휘는 것이 아니다.



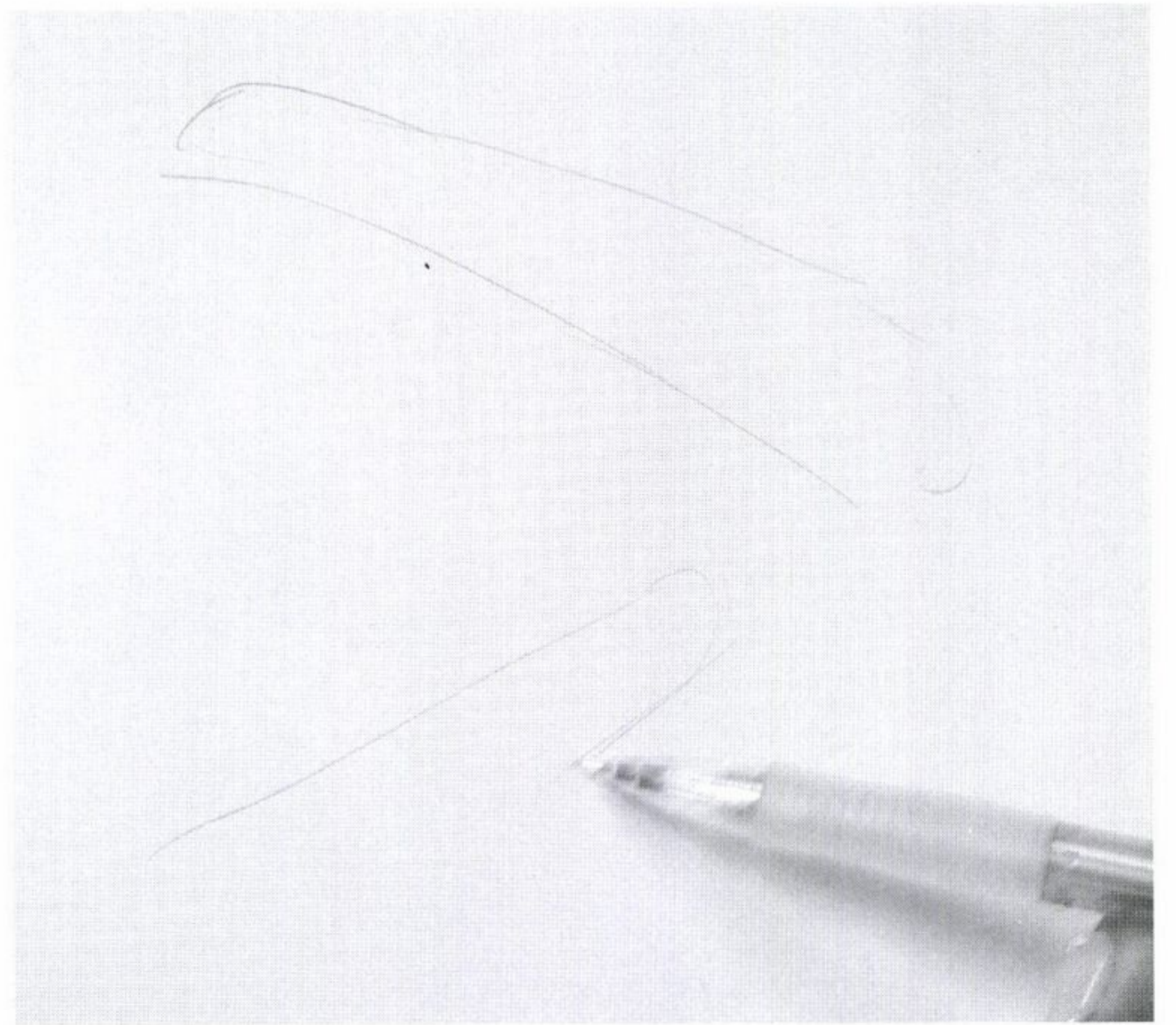
15 포즈 완성. 커다란 동작, 포즈는 걸을 때의 리듬을 베이스로 정하면 좋다. 오른발과 오른손이 동시에 앞으로 나오면 움직임이 어색해지므로 좌우 팔다리는 전후 따로따로 움직이게 하는 것이 원칙.

두 사람의 격렬한 동작을 그리다

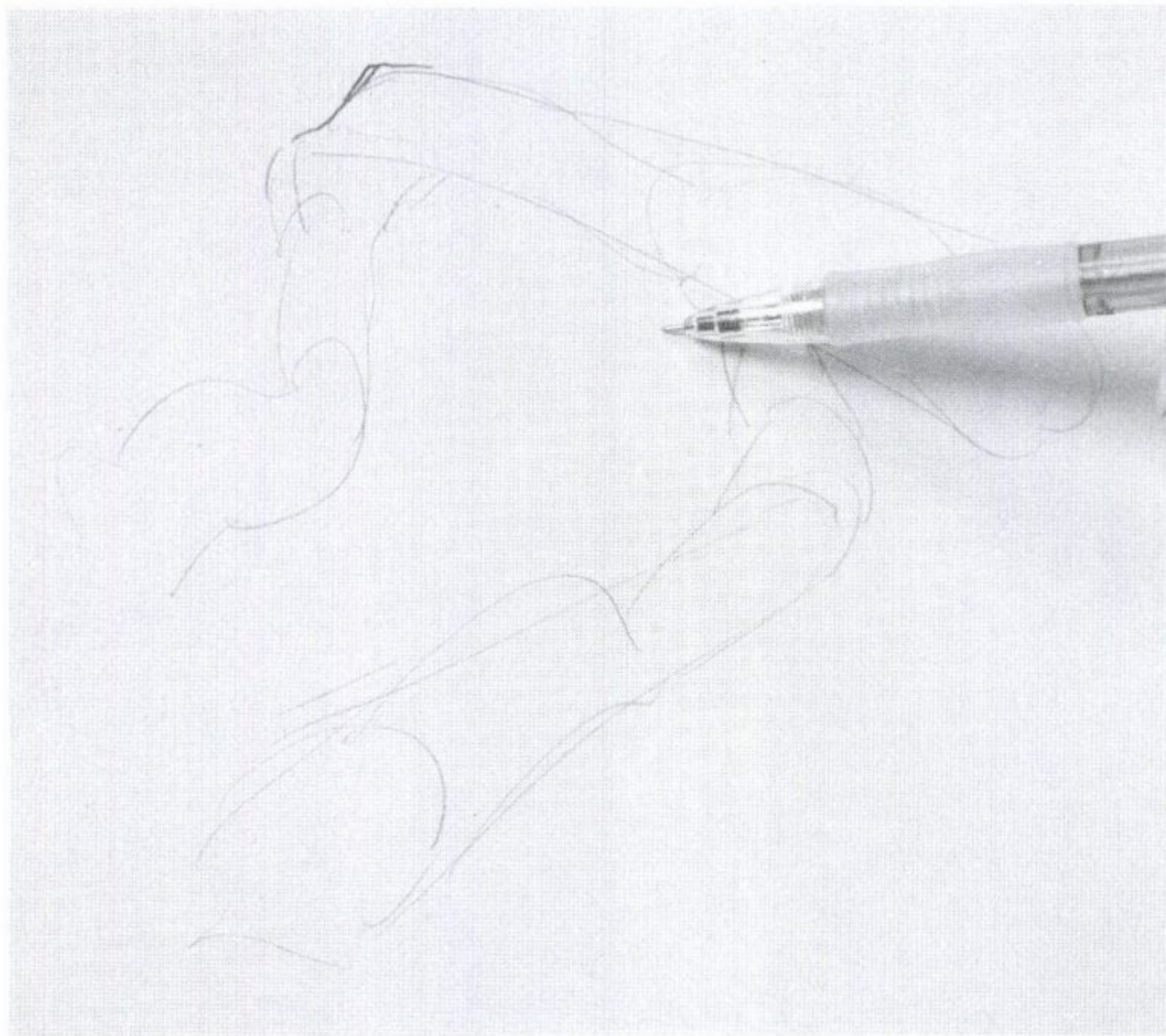
눈앞에 오는 다리의 움직임을 로우 앵글에서 본 형태로 잡아 줍니다. 팔다리의 움직임을 따로따로 해주면 변화가 생깁니다.



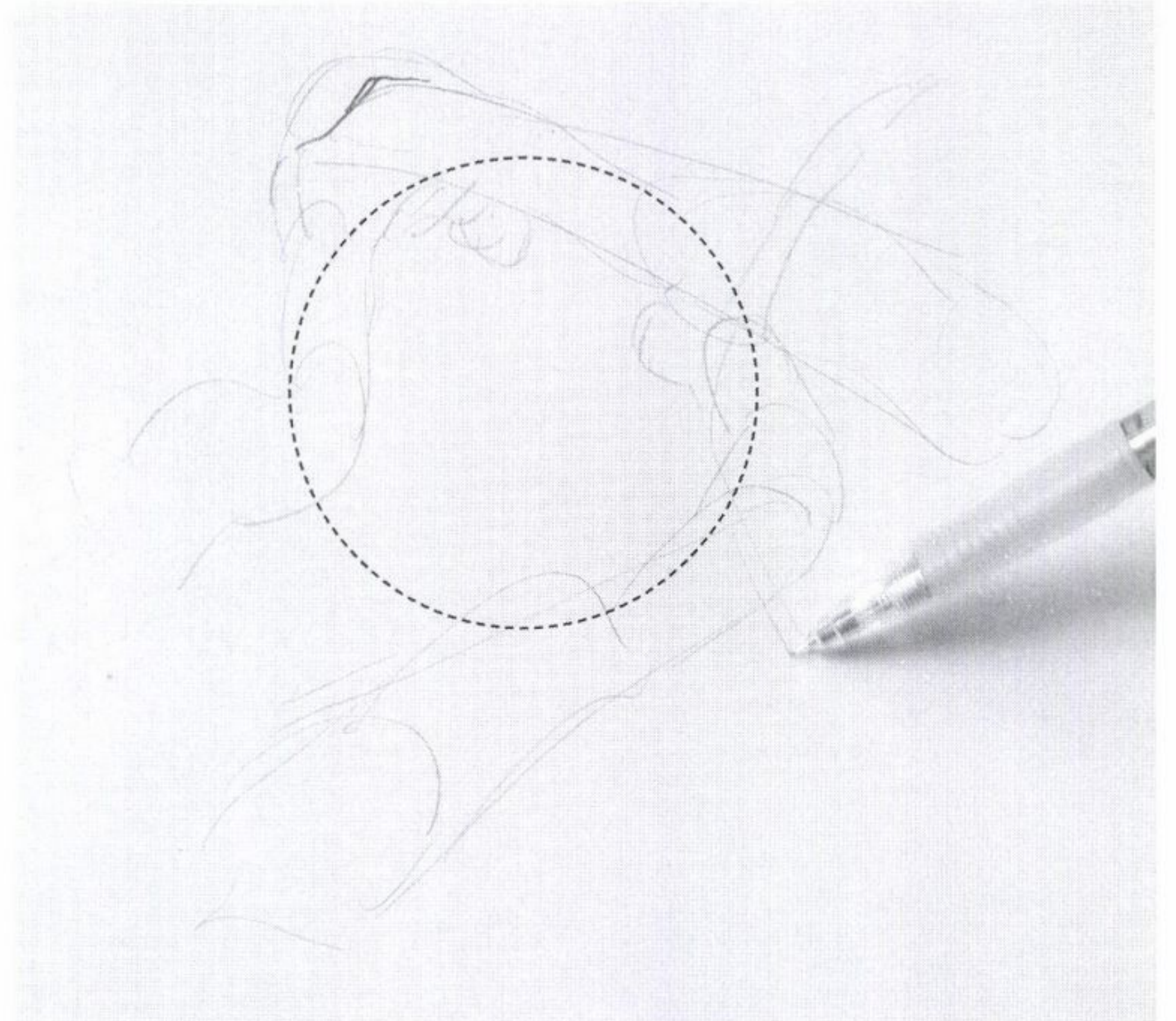
1 화면의 메인이 되는 흐름을 상상하면서 선을 그어준다.



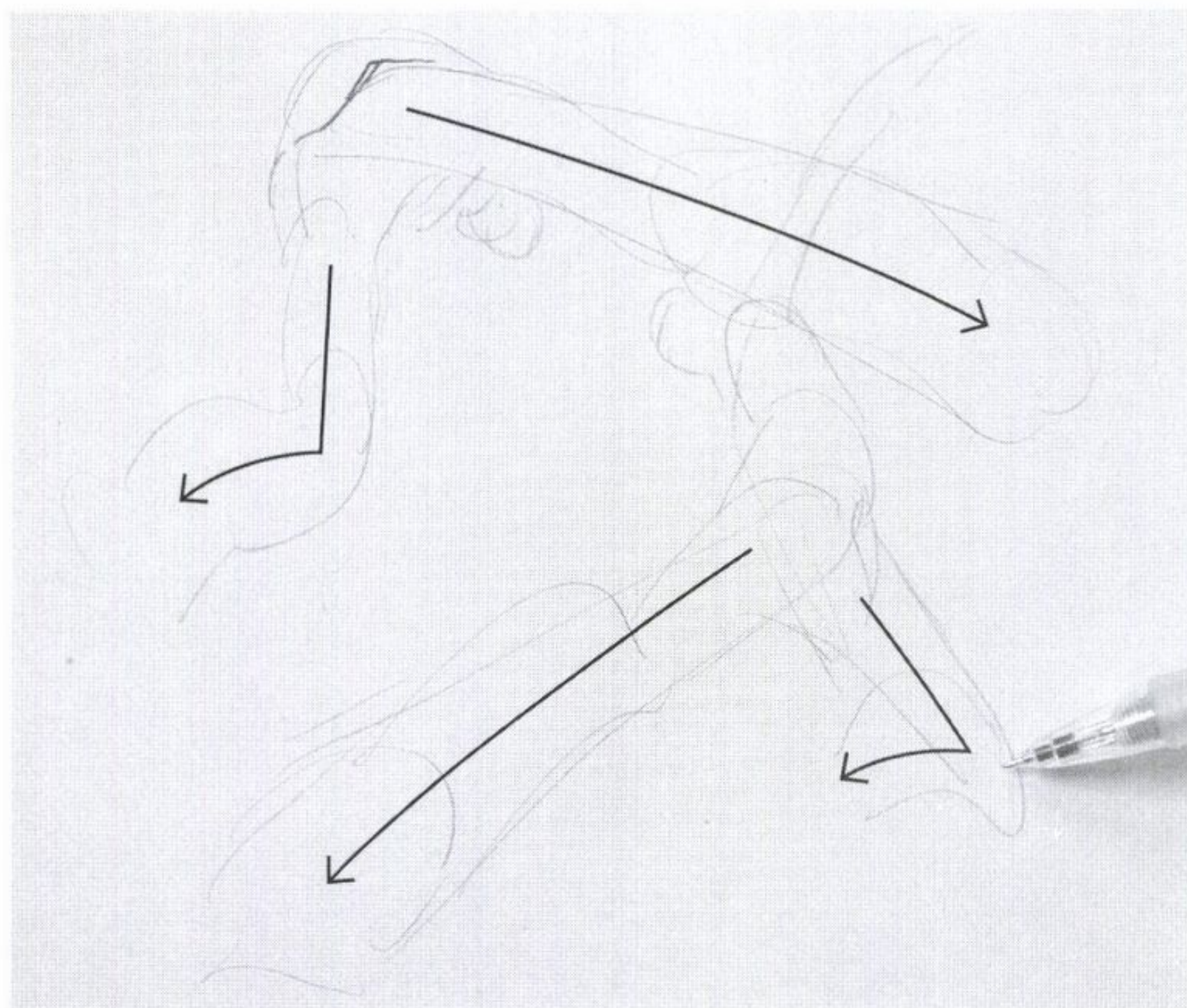
2 좌우 밸런스를 잡아주면서 좌우대칭이 되지 않도록 그린다.



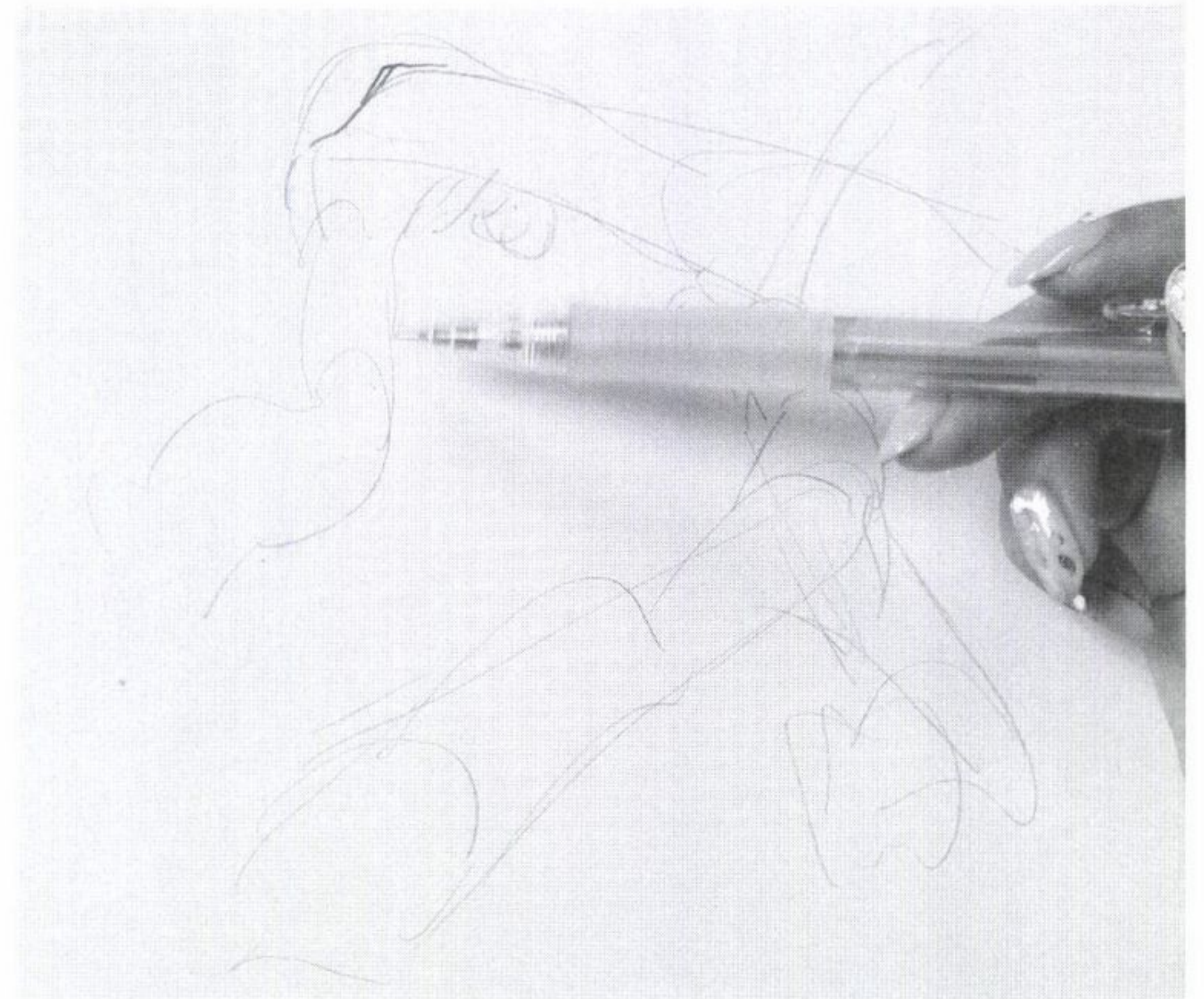
3 다리 형태를 그려나간다. 로우 앵글로 다리 사이에서 안쪽을 들여다 보는 듯한 이미지.



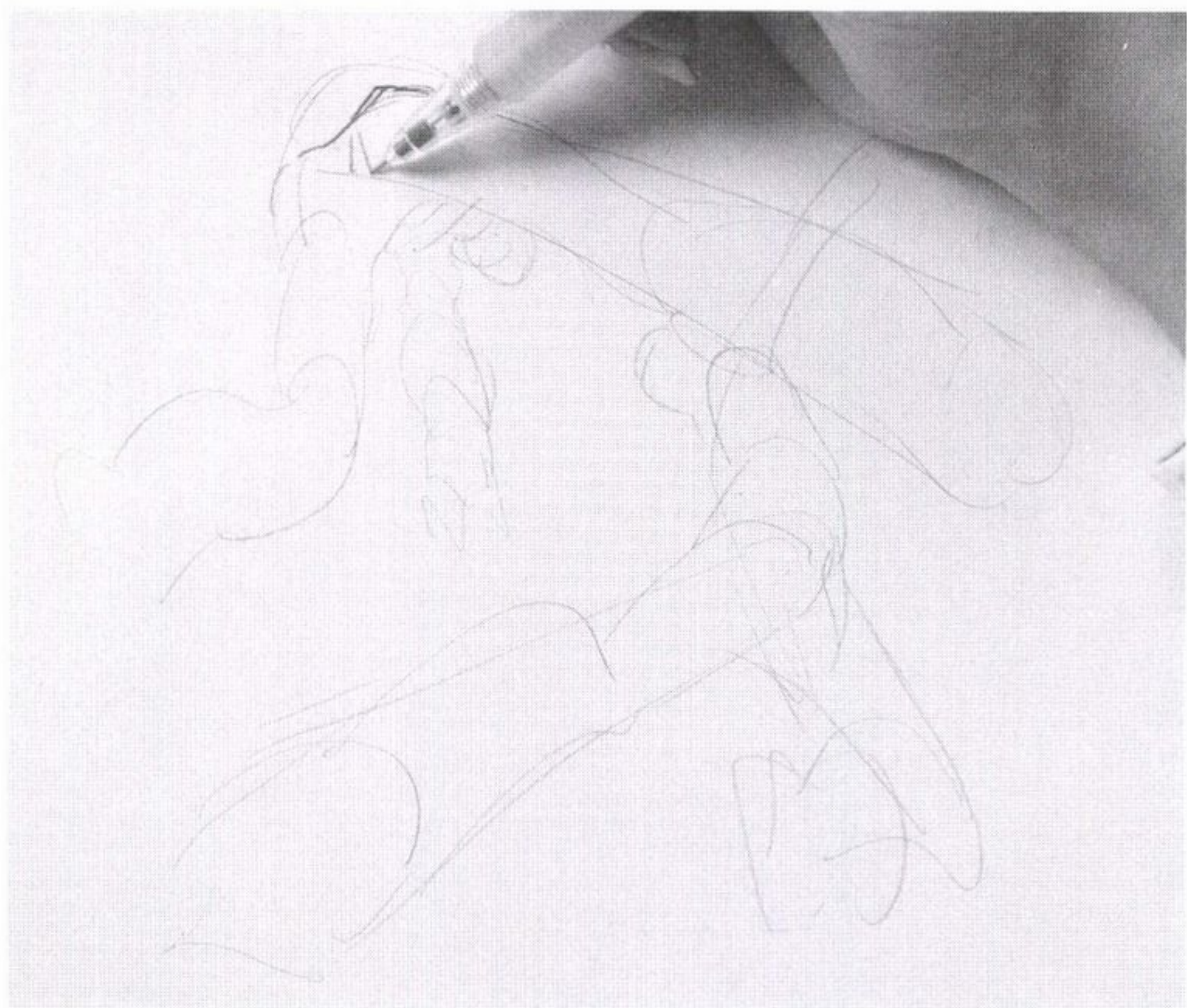
4 이 원 안에 두 명의 얼굴이 모두 오도록 배치.



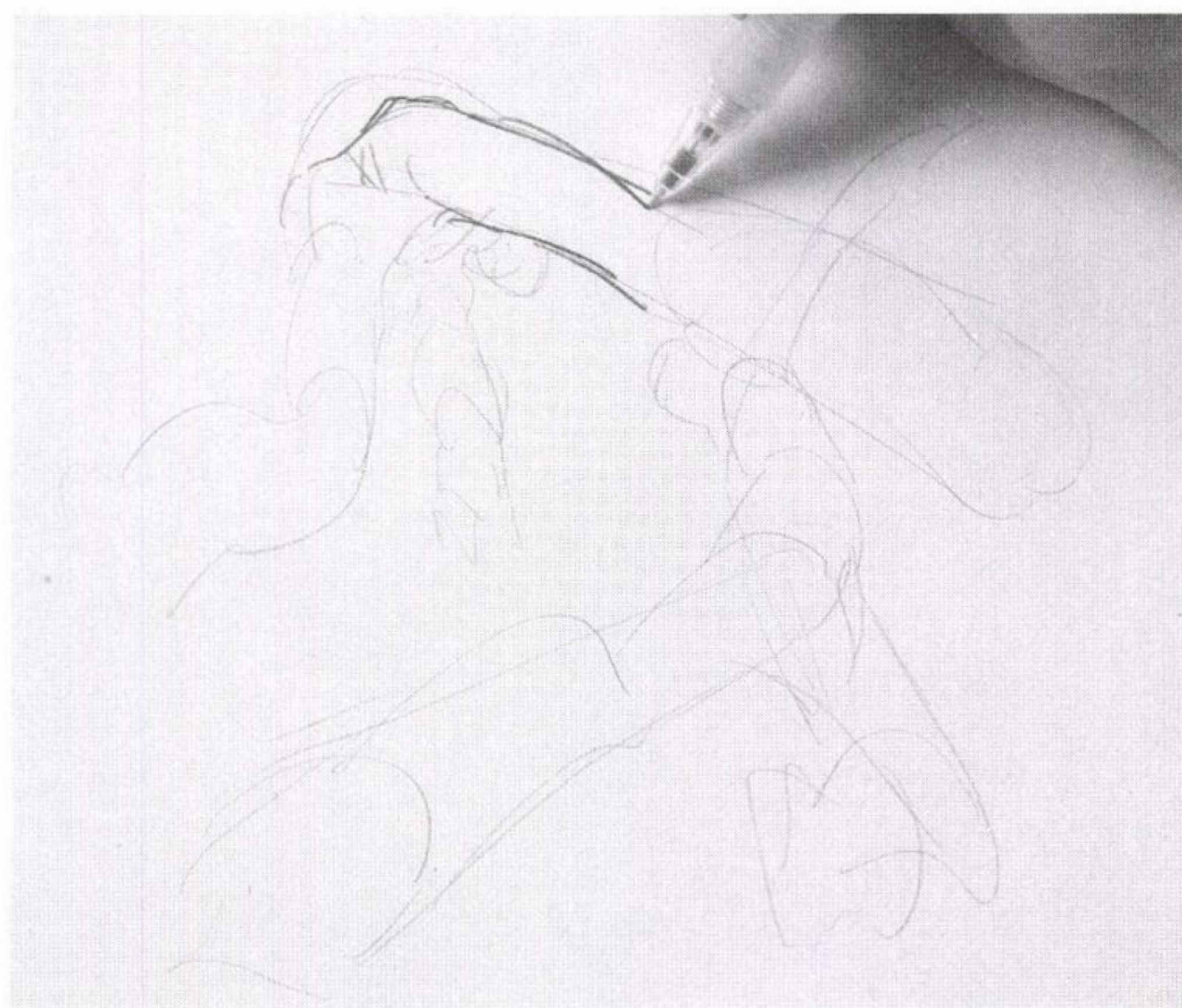
5 한쪽 다리를 구부려줌으로서 짝 뻗은 두 사람의 다리 형태를 각각 돋보이게 한다.



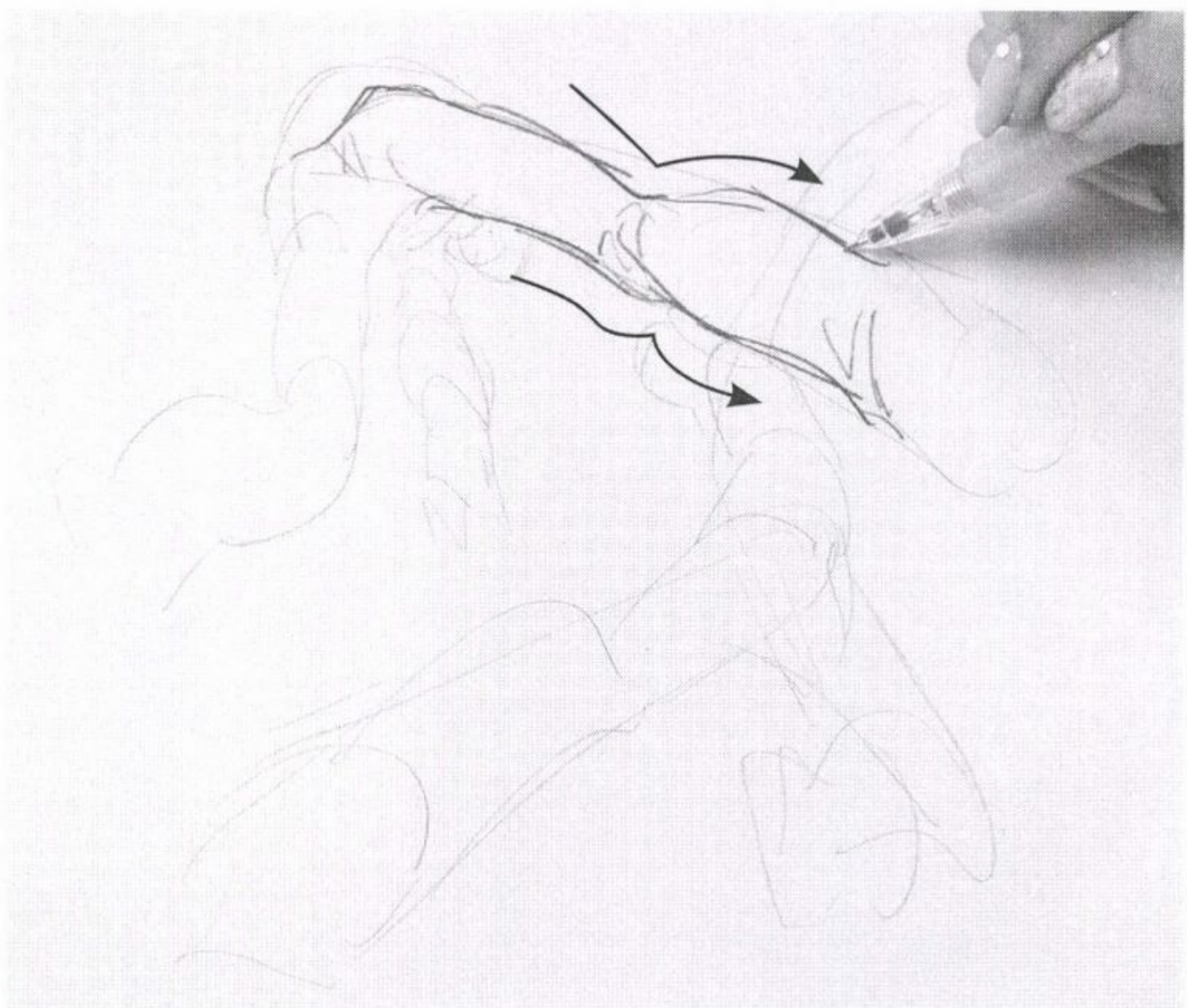
6 이 포즈에서는 의복(바지)의 형태와 주름도 살려서 역동적인 다리를 표현한다.



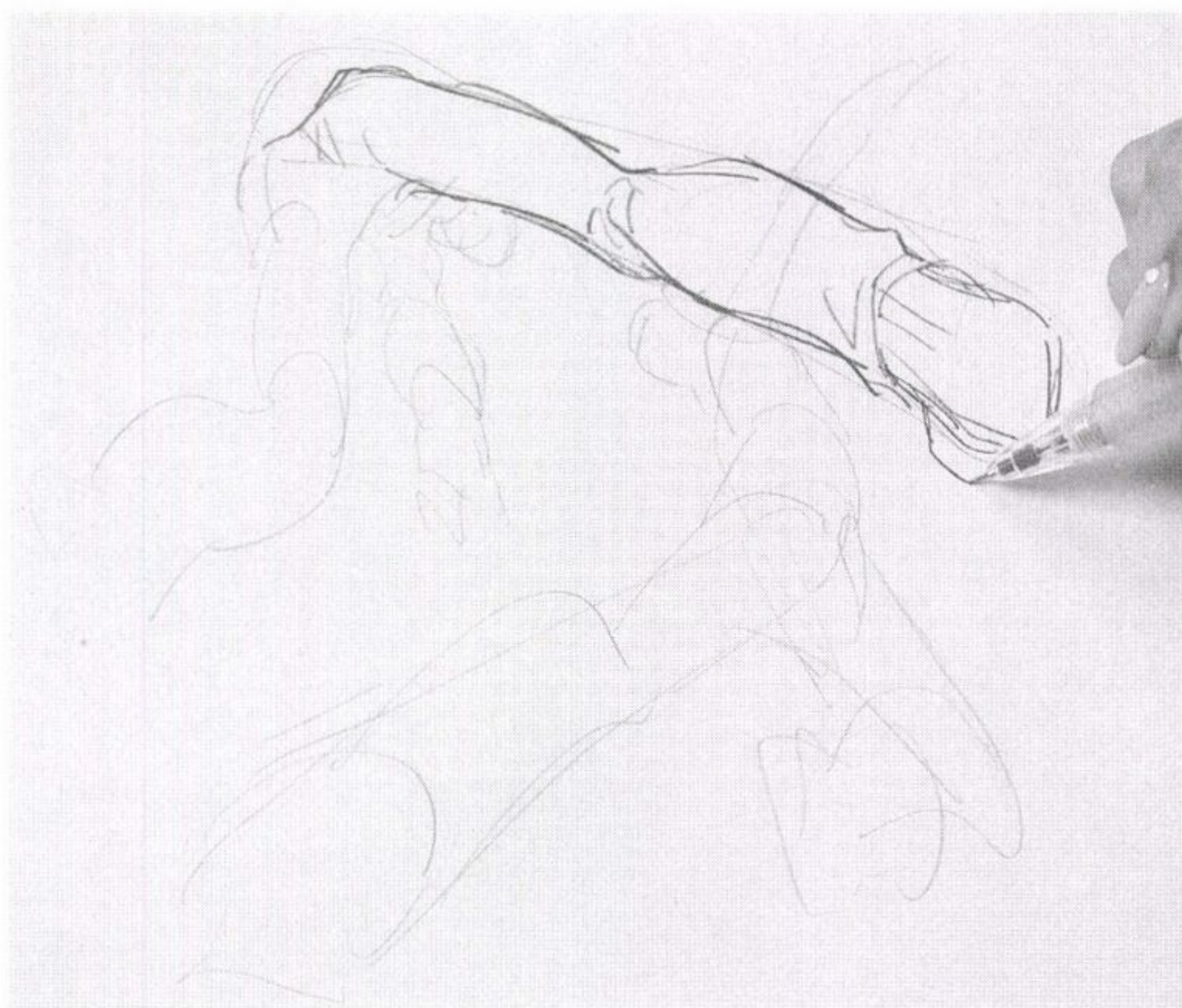
7 밑그림이 완성되었으므로 실선으로 엉덩이부터 그리기 시작한다.



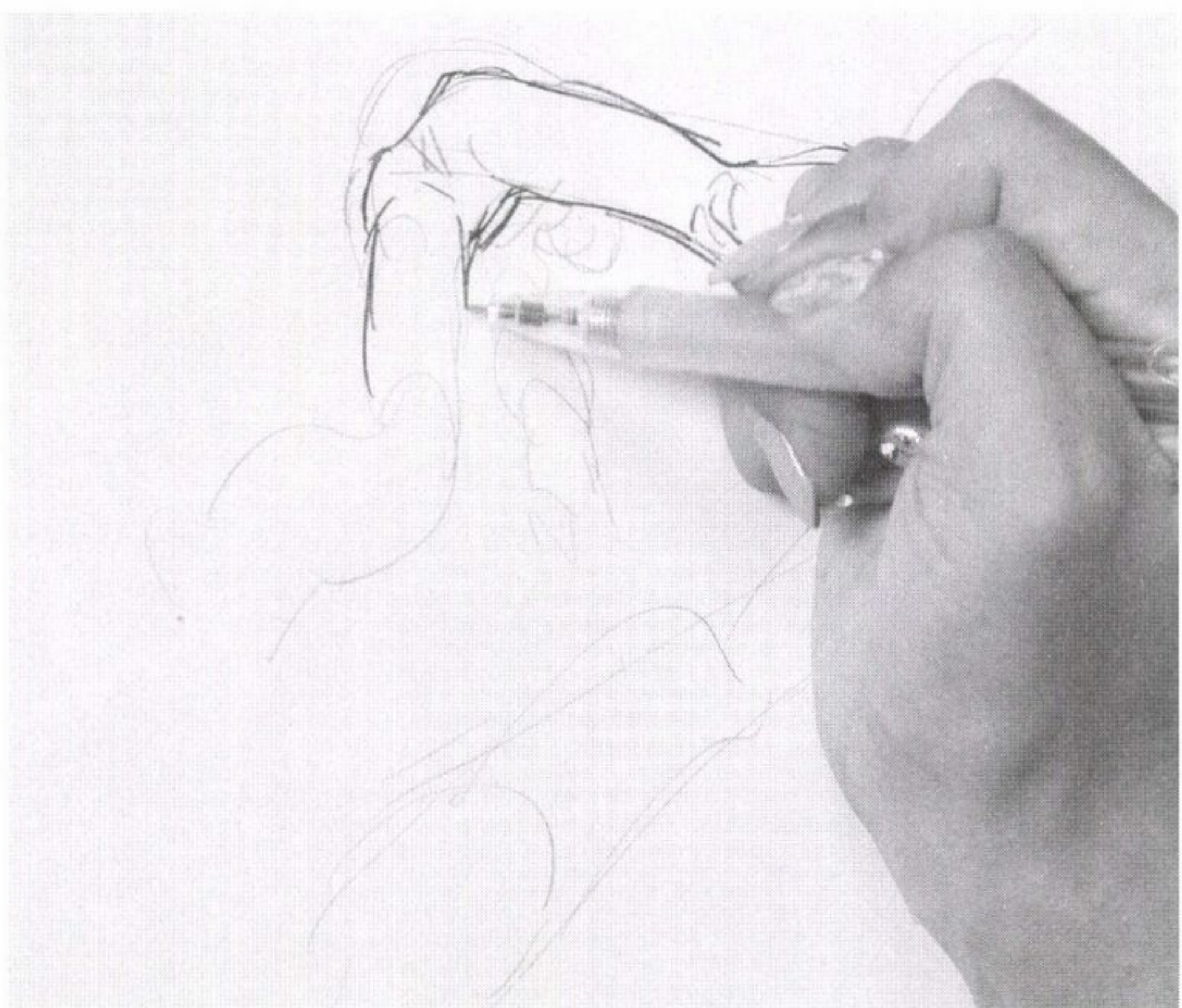
8 엉덩이에서 무릎까지는 스마트하게, 두께는 그다지 주지 말고 선을 대충 그어준다.



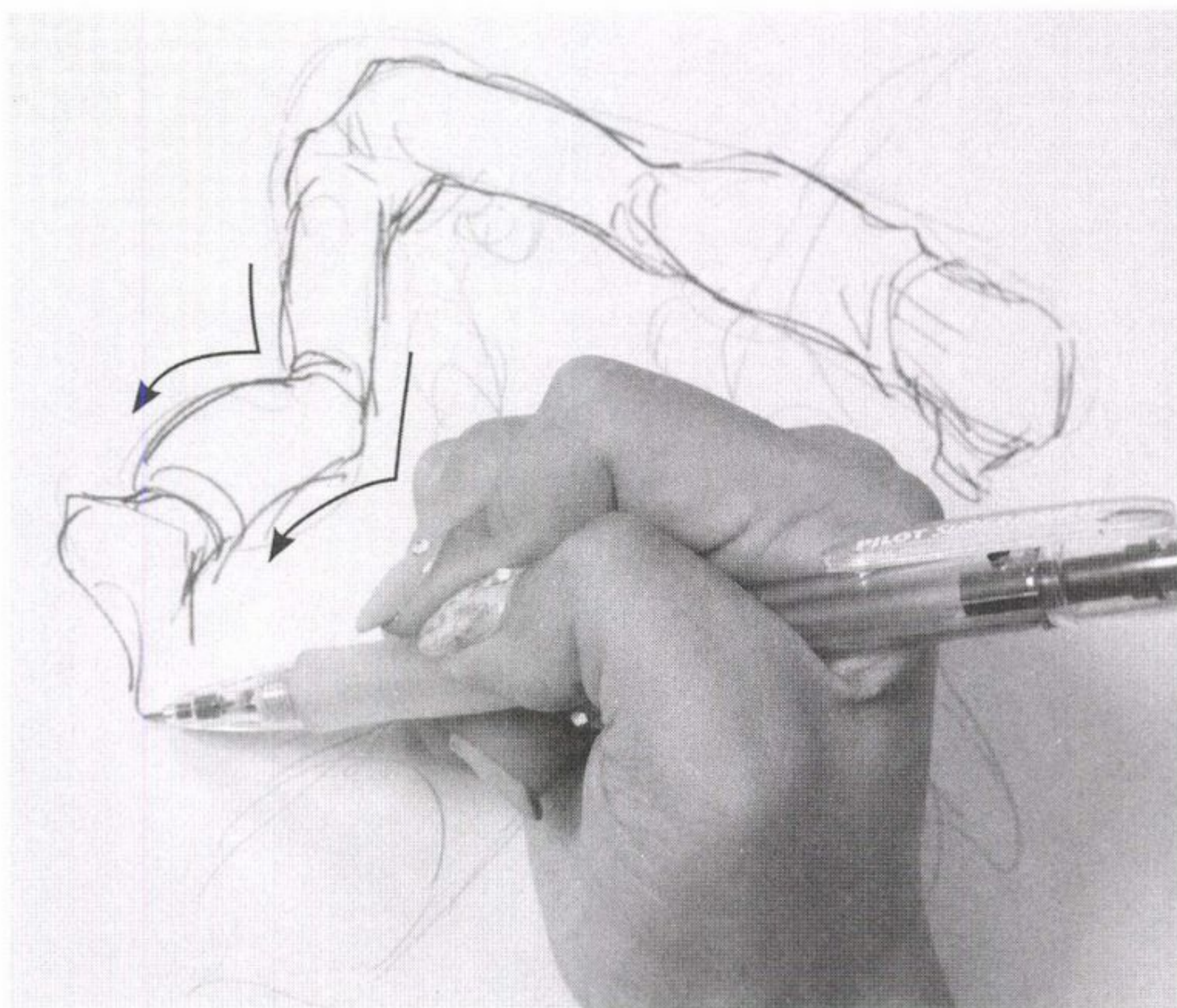
9 무릎아래(장딴지)부터 급격히 커지도록 과장한다.



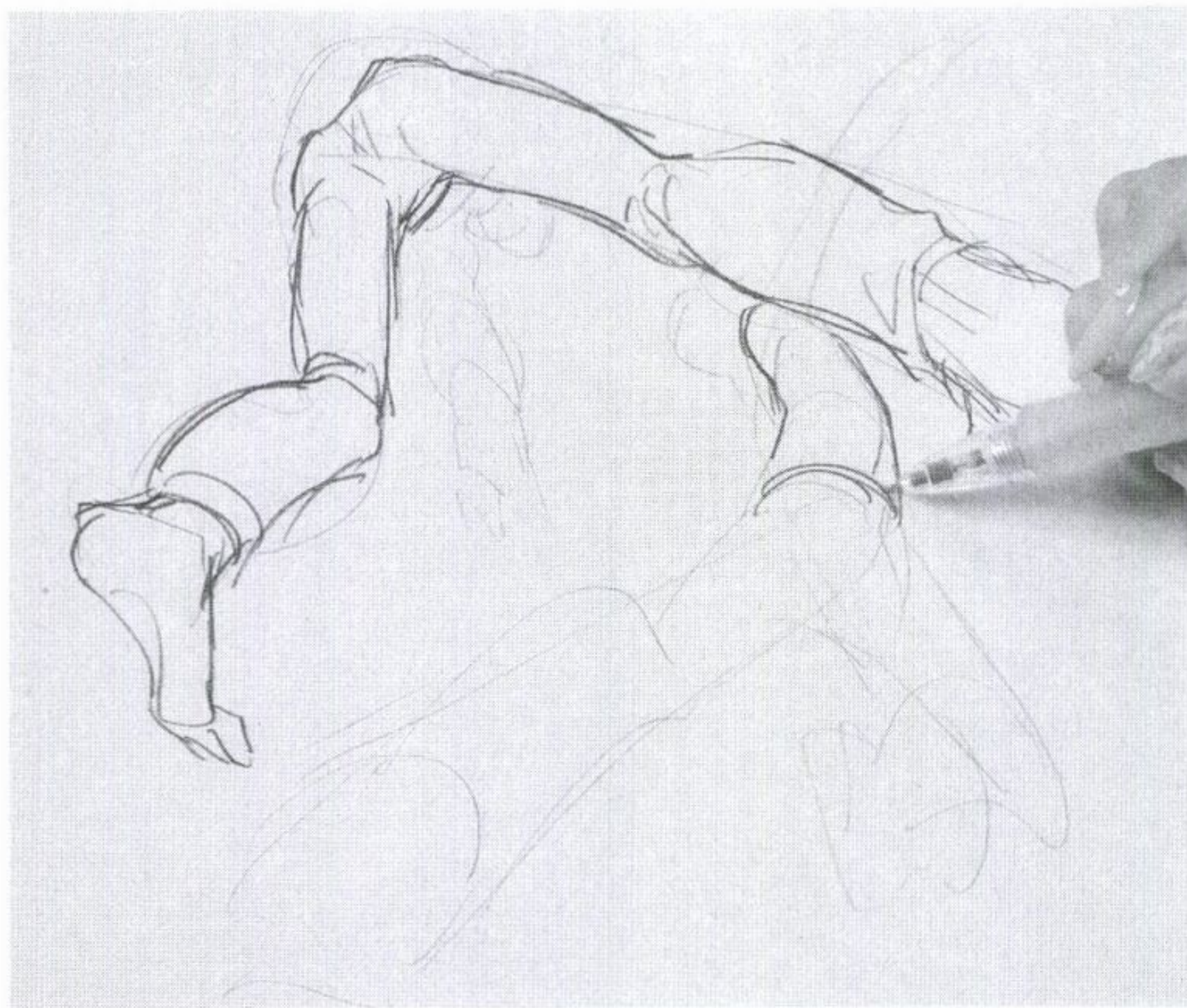
10 발뒤꿈치도 대담하게. 완급을 줘서 박력을 발치에 집중 시킨다.



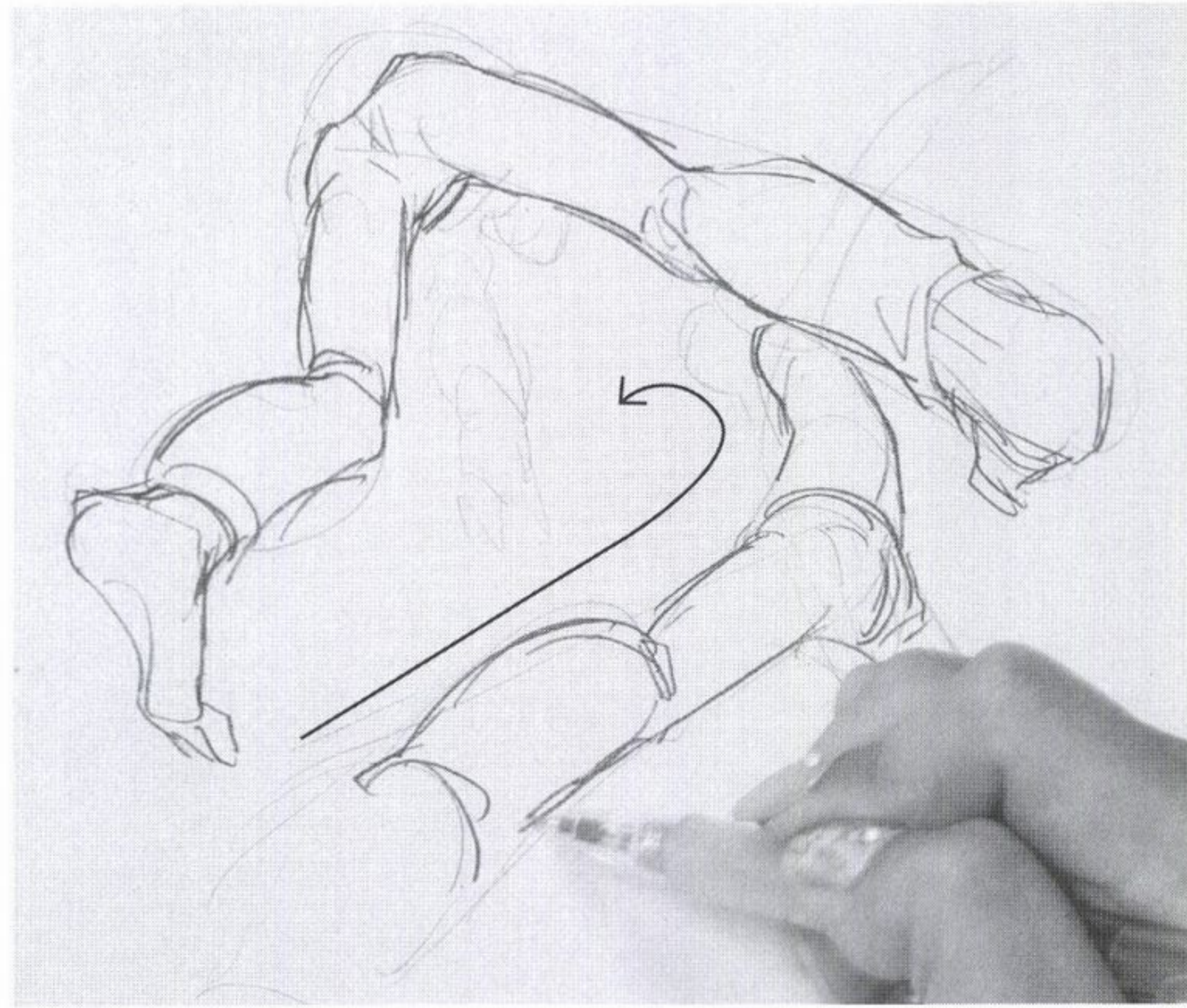
11 오른쪽 다리도 동일한 밸런스로 작업한다.



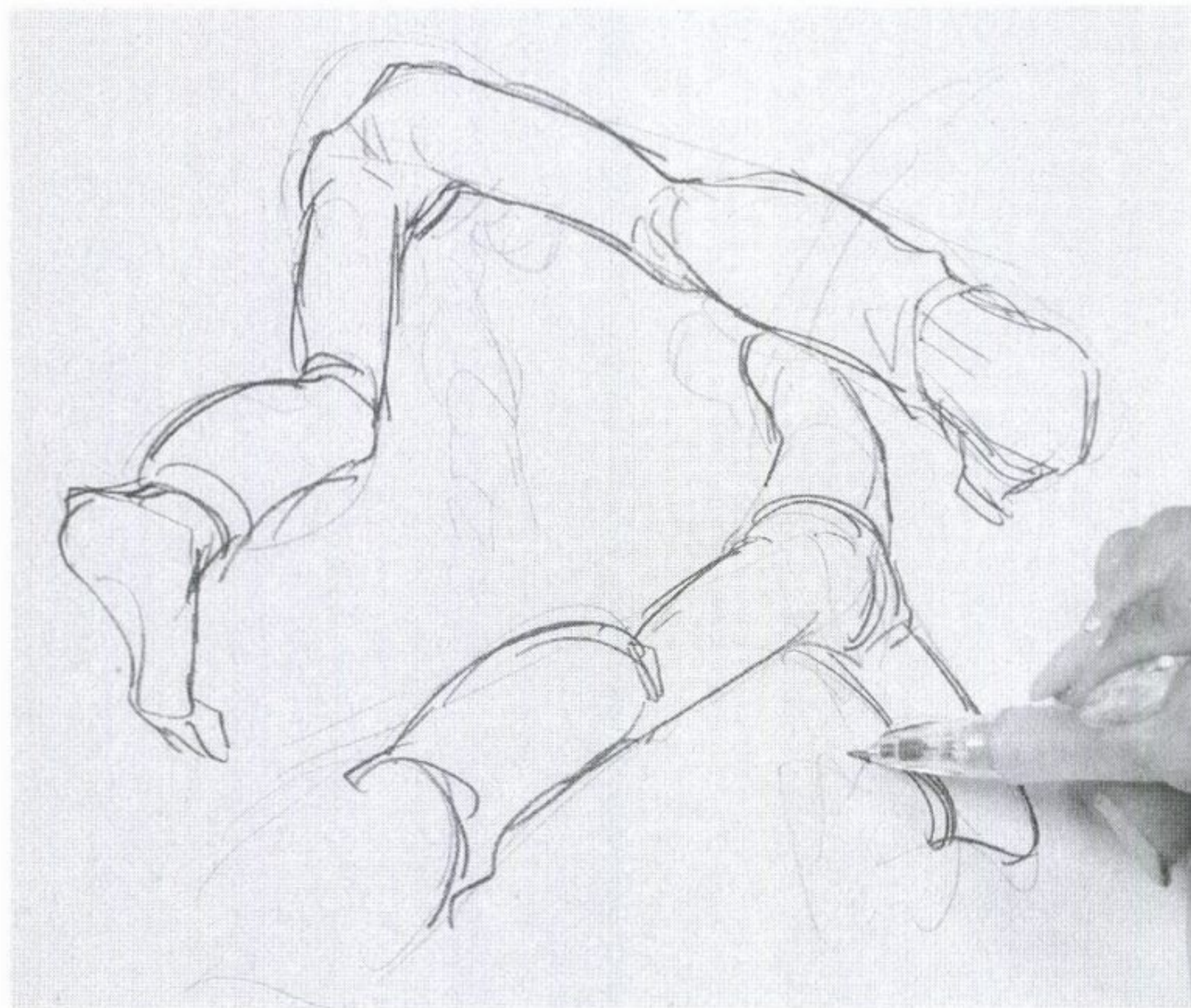
12 오른쪽 다리는 구부리고 있으므로 정강이 라인도 살짝 젖혀지도록 하여 왼쪽 다리와는 다른 과장된 포인트를 추가.



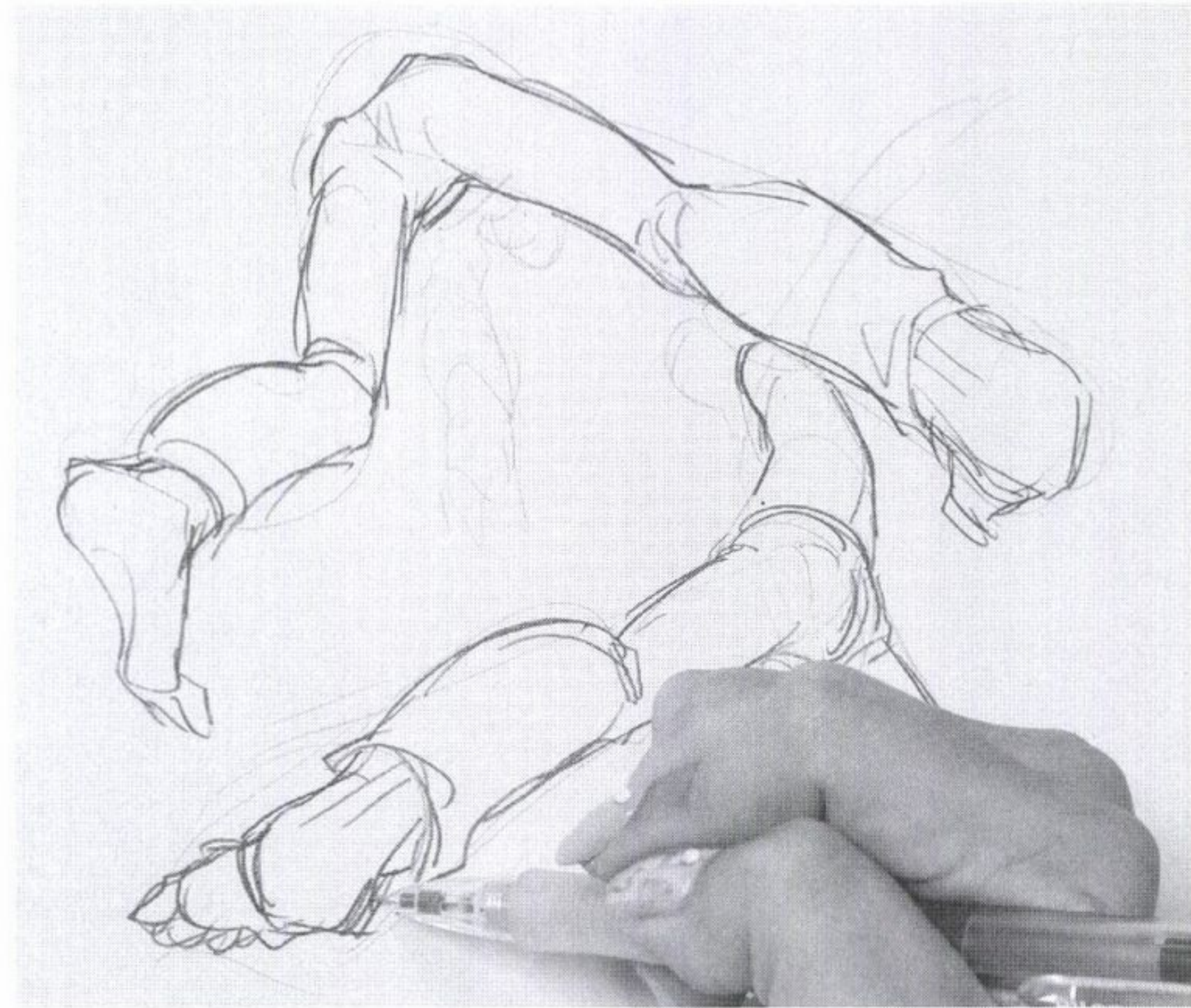
13 두 번째 인물을 그리기 시작한다. 상반신부터 다리까지 곡선이 이어지고 있으므로 기세를 살리듯이 단숨에 그려준다.



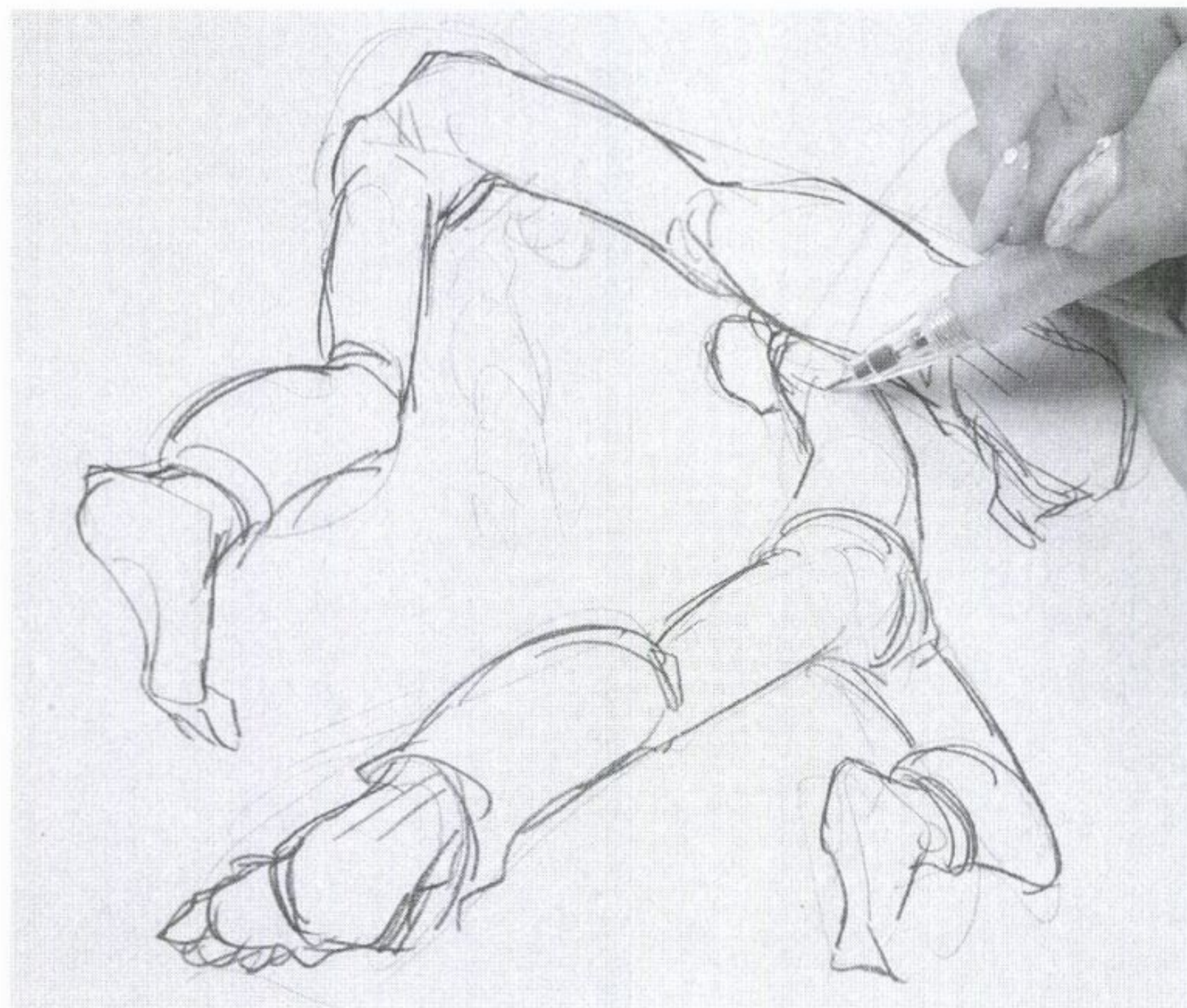
14 첫 번째 인물과 마찬가지로... 다리를 강조. 동시에 더욱 뻑뻑하게 과장하고 있다.



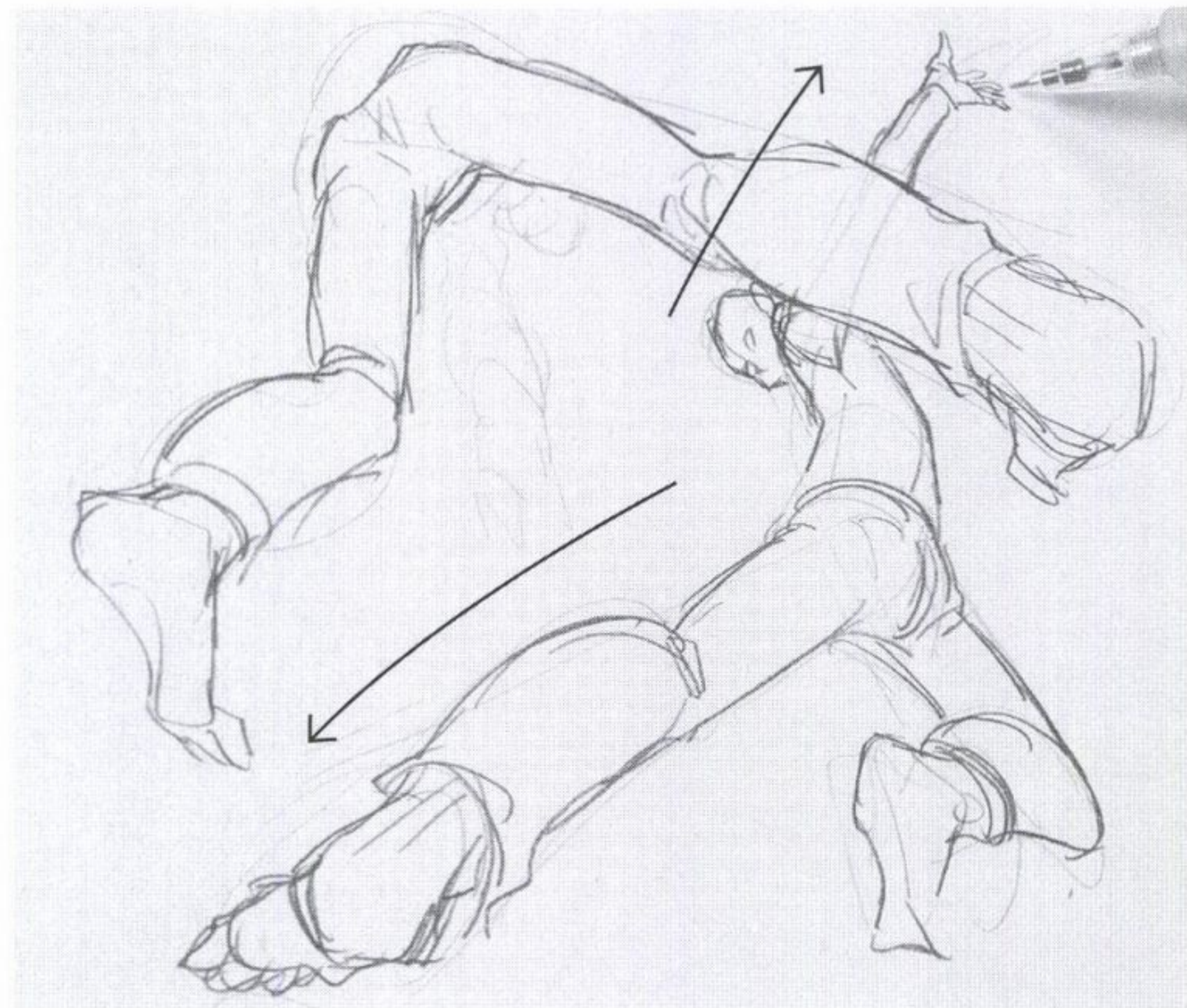
15 오른쪽 다리는 왼쪽 다리에 비해 안쪽에 있으므로 작달막하게 그린다.



16 발뒤꿈치는 힘차게 묘사한다.



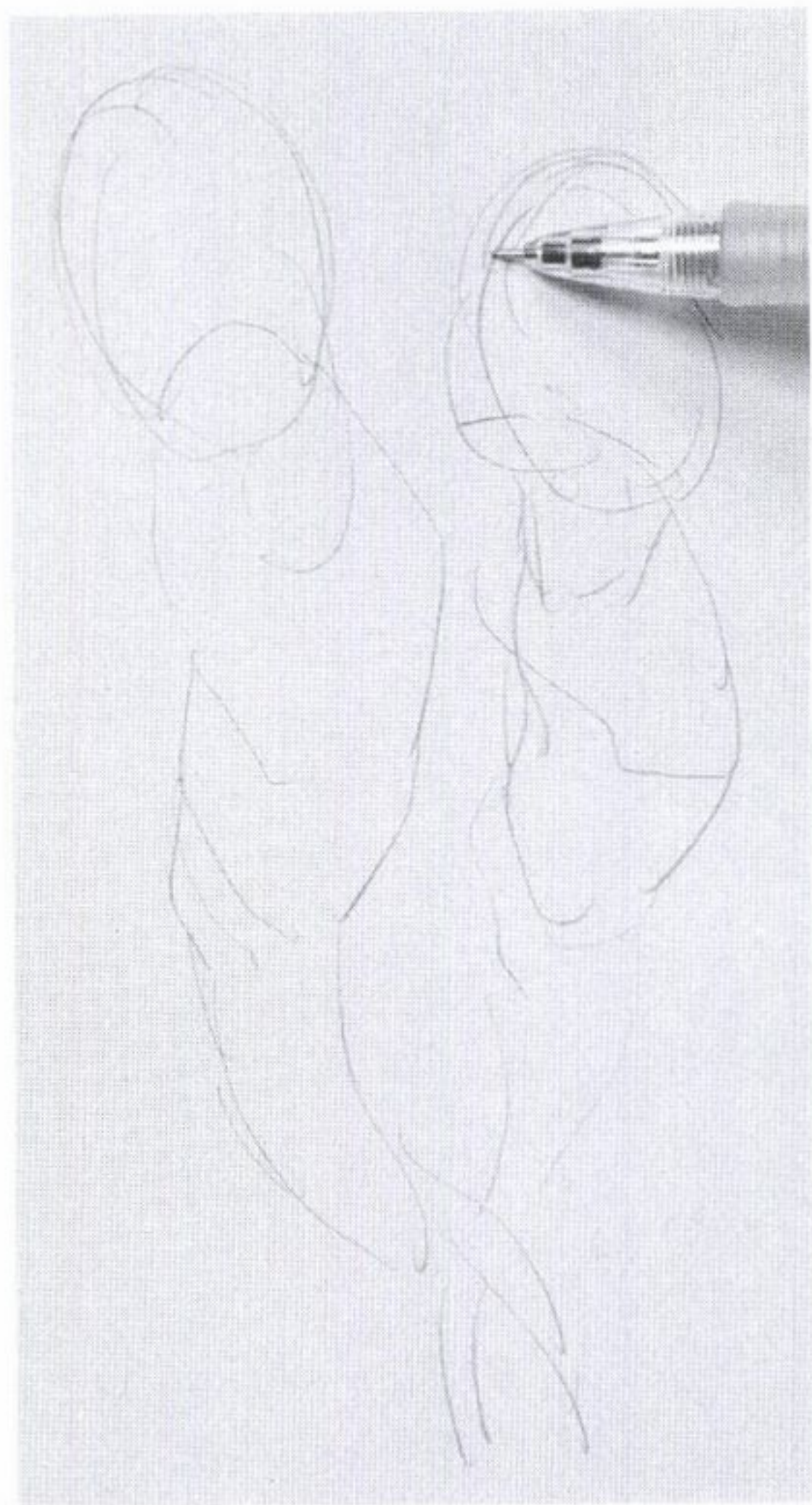
17 안쪽에 있는 자그마한 부위도 그린다.



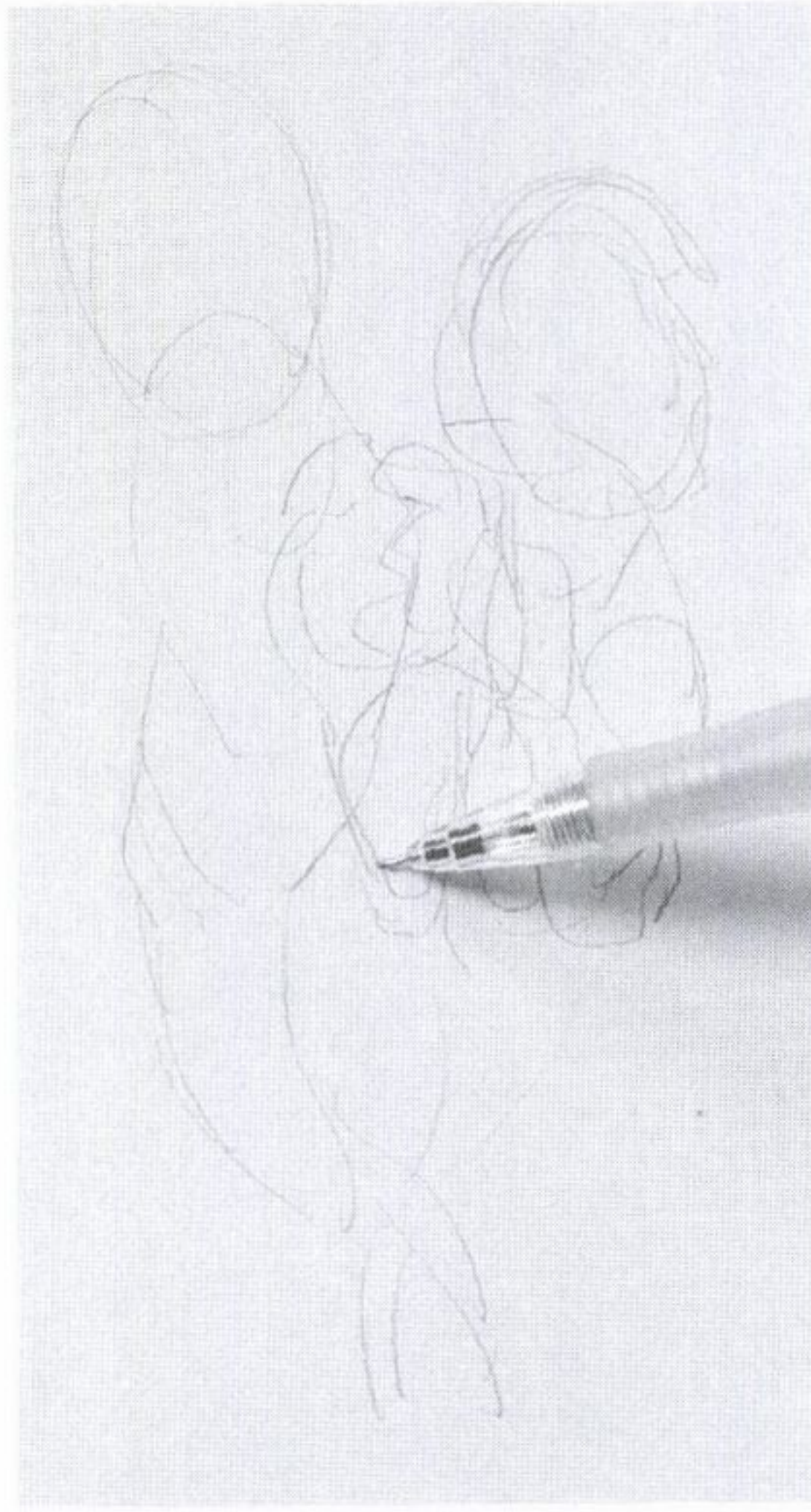
18 손은 과감하게 위쪽으로. 뻗어 있는 다리와 반대 방향으로 그려서 널찍한 화면 구성을 한다.

2사람의 농밀한 동작을 그리다

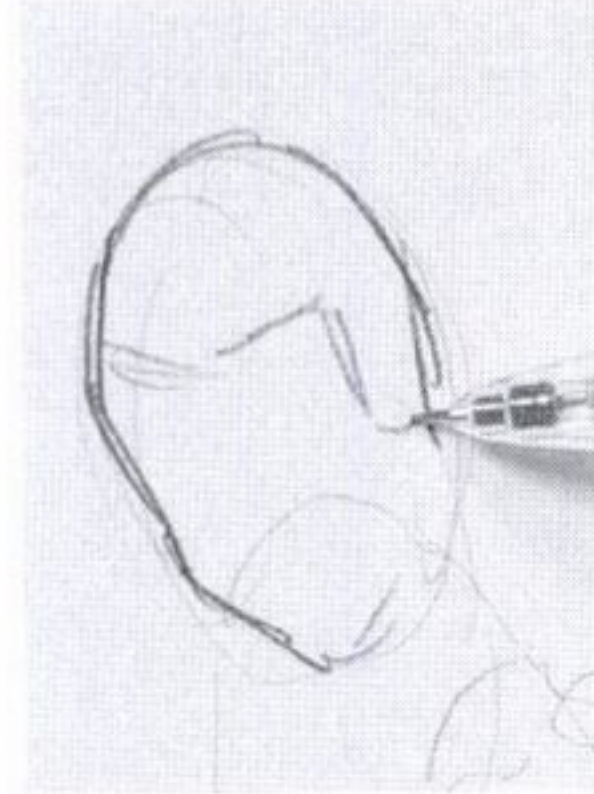
크게 보이는 머리 쪽부터 잡아줍니다. 깍지 낀 손이 주목을 받는 부분이 됩니다.



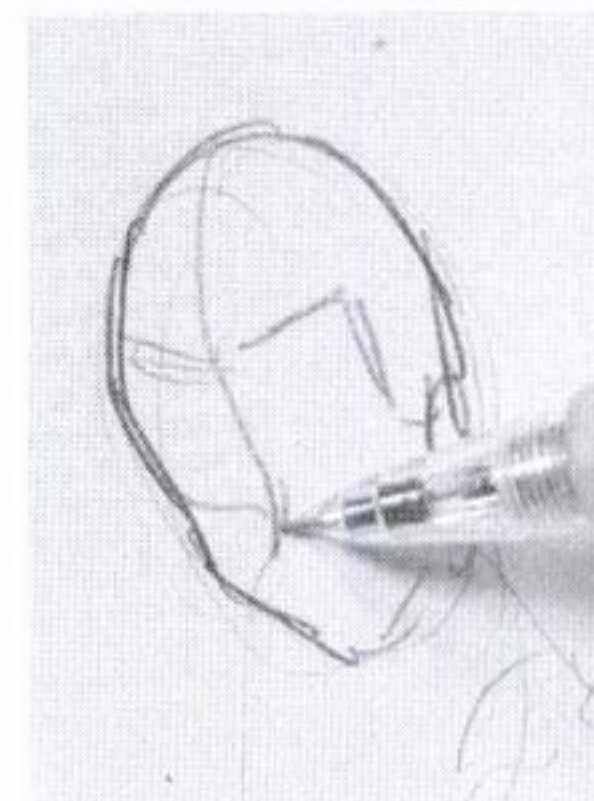
1 하이 앵글로 그려준다.



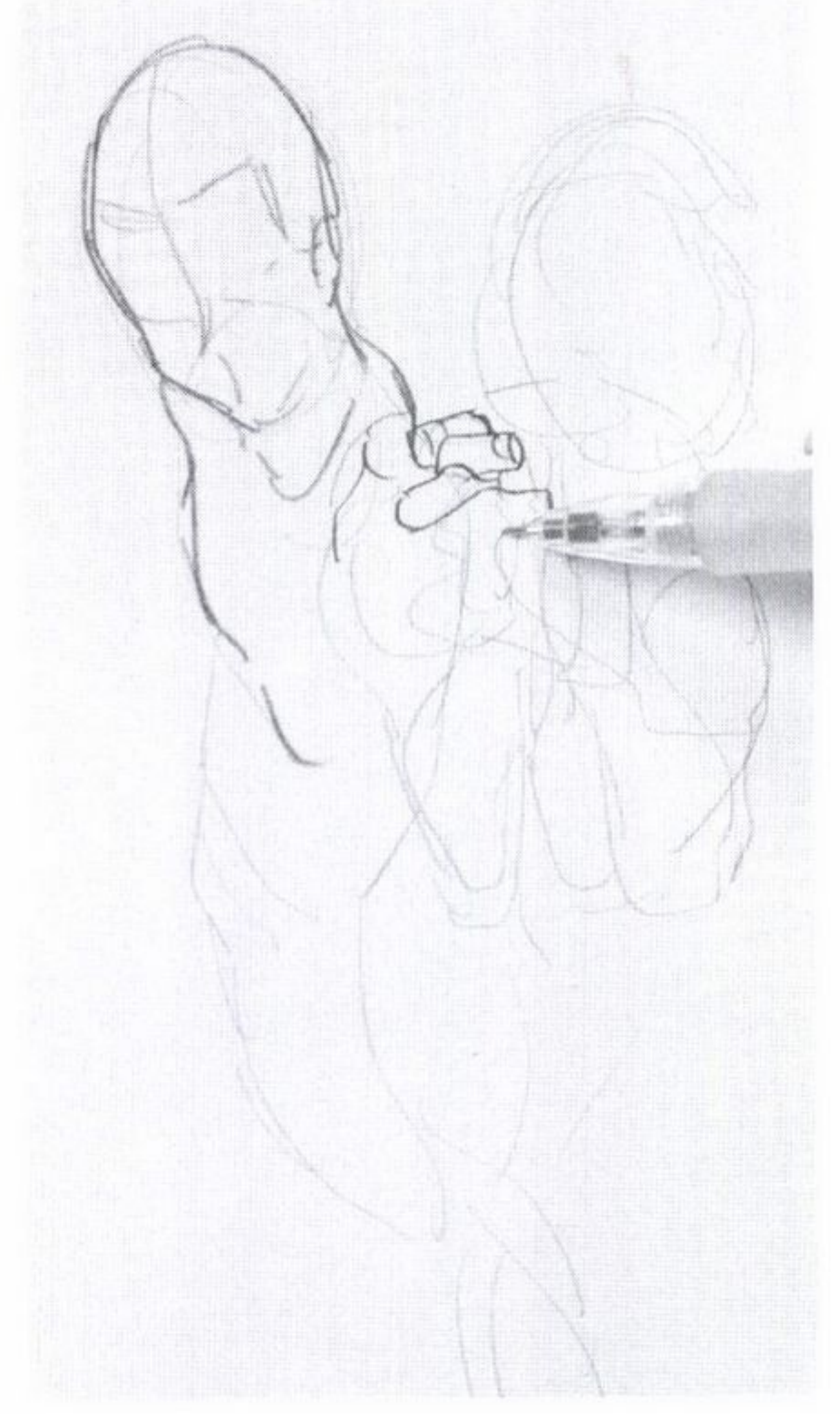
2 두 사람의 관계성에 인상을 주고 싶으므로 얹히는 부위를 설정하여 밑그림을 잡아준다.



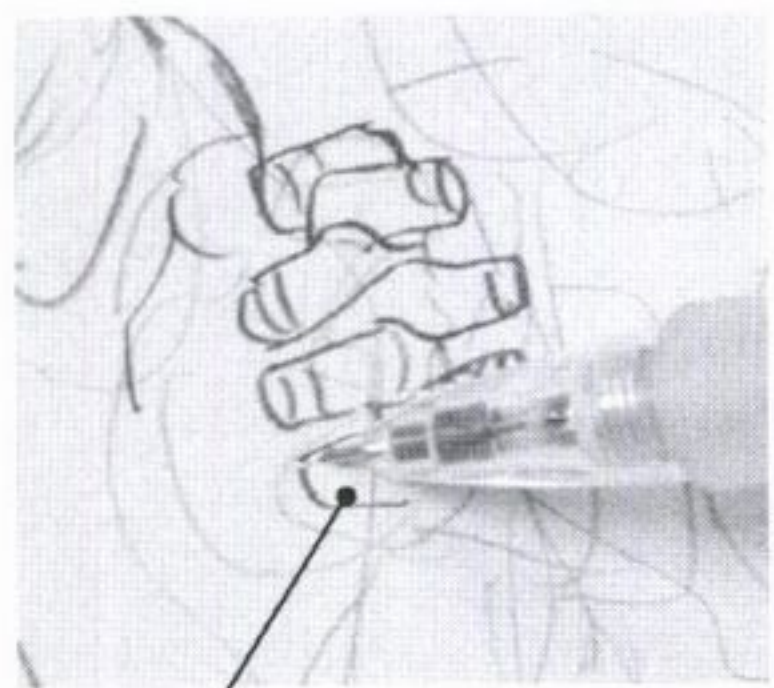
3 얼굴 위치부터 마무리 짓는다.



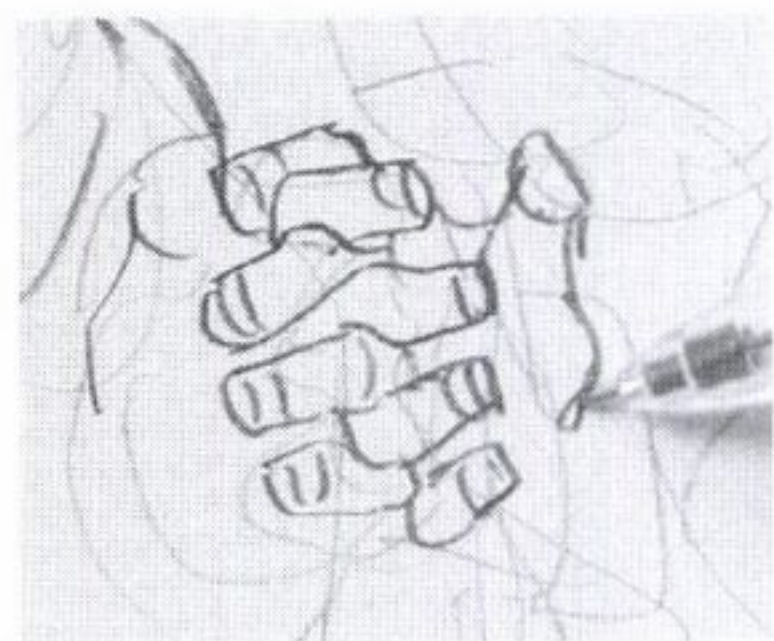
4 중앙을 통과하는 정중선을 긋는다.



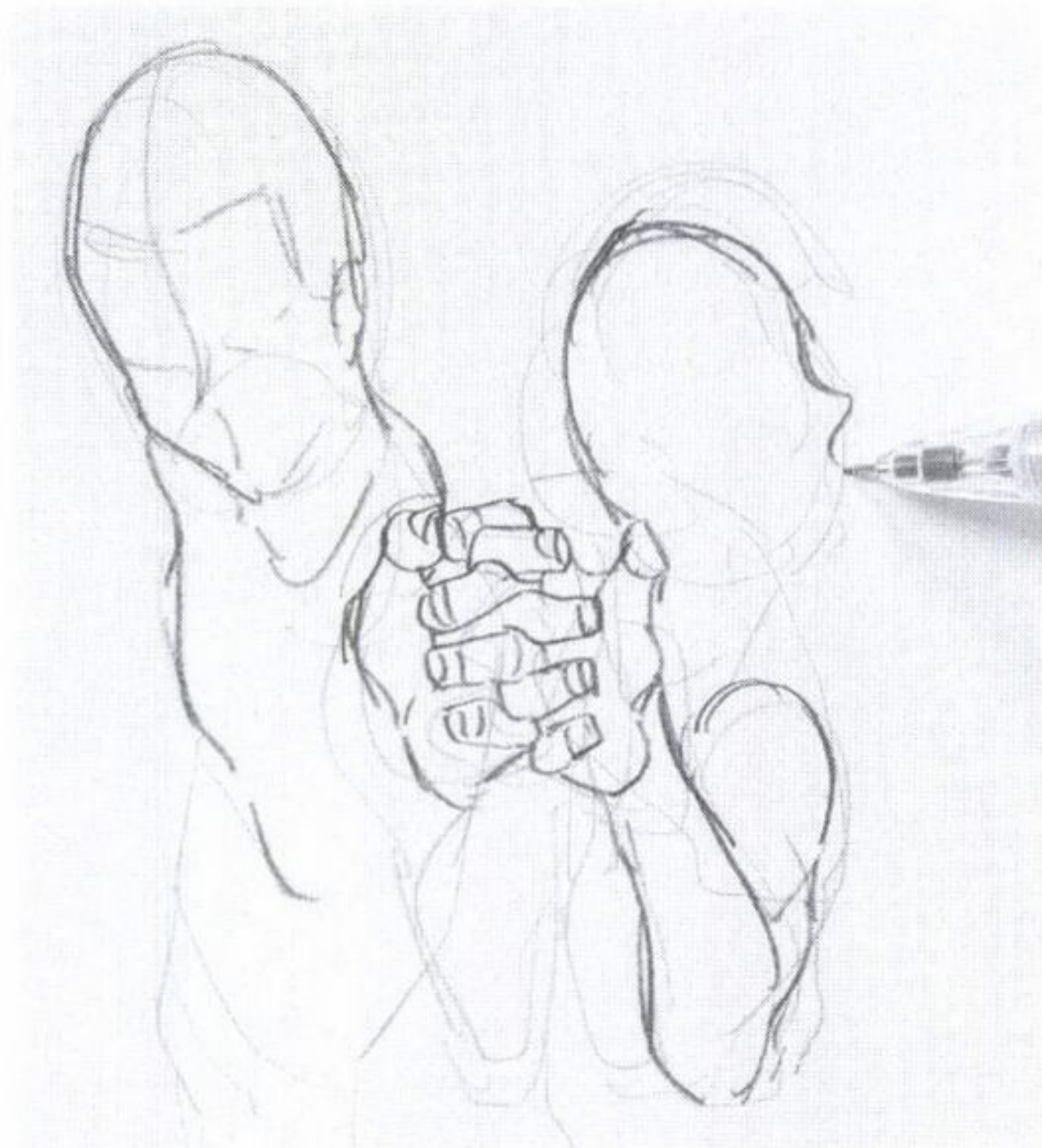
5 두 사람의 중심에서 서로의 손을 깍지 끼운다.



손가락의 각도에 주의.



6 복잡하게 얹혀 있으므로 중심이 있으면 꽤나 주목을 받는 포인트가 된다.



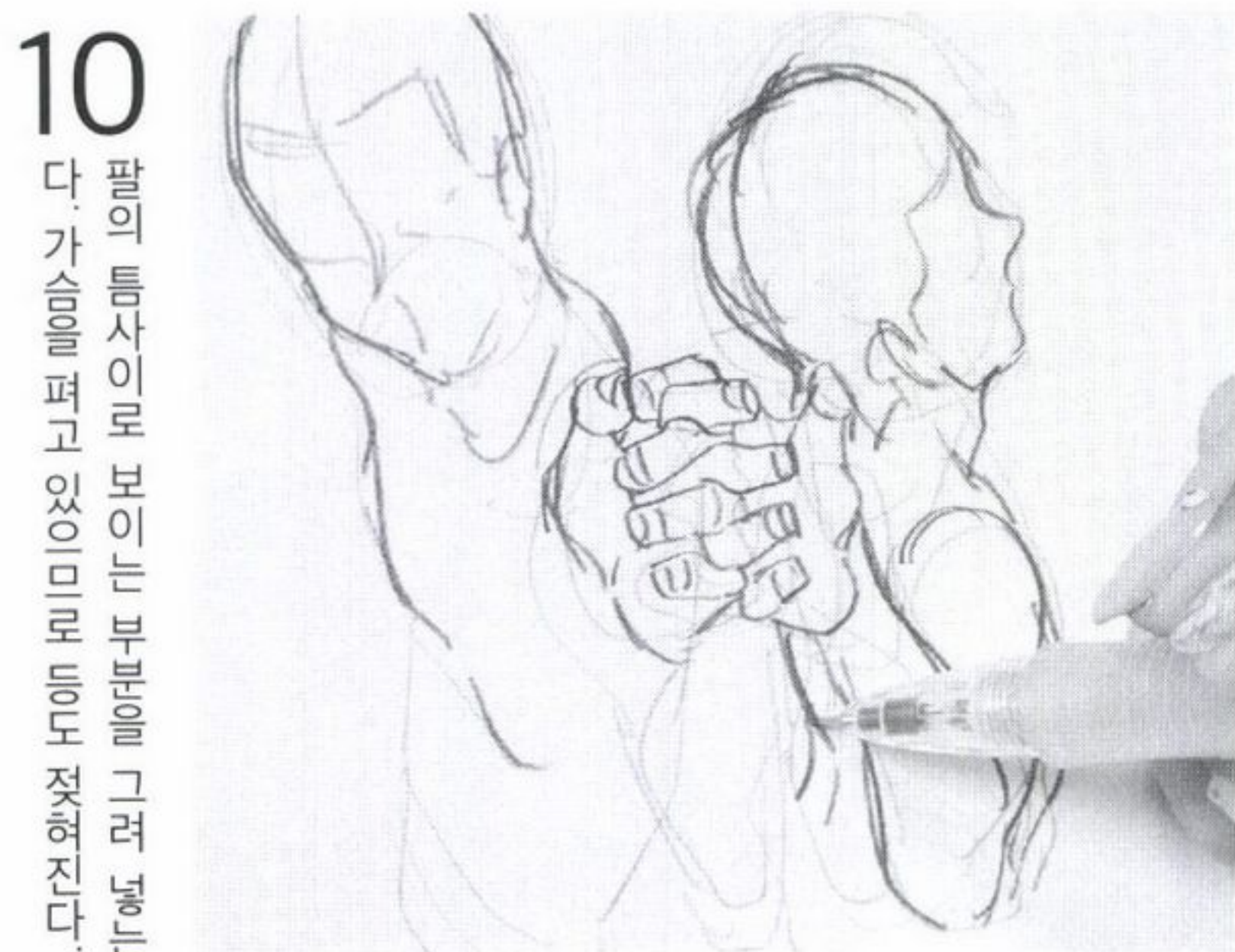
7 오른쪽 인물은 이쪽을 등지고 있으므로 얼굴만 이쪽을 돌아보는 듯이 한다.



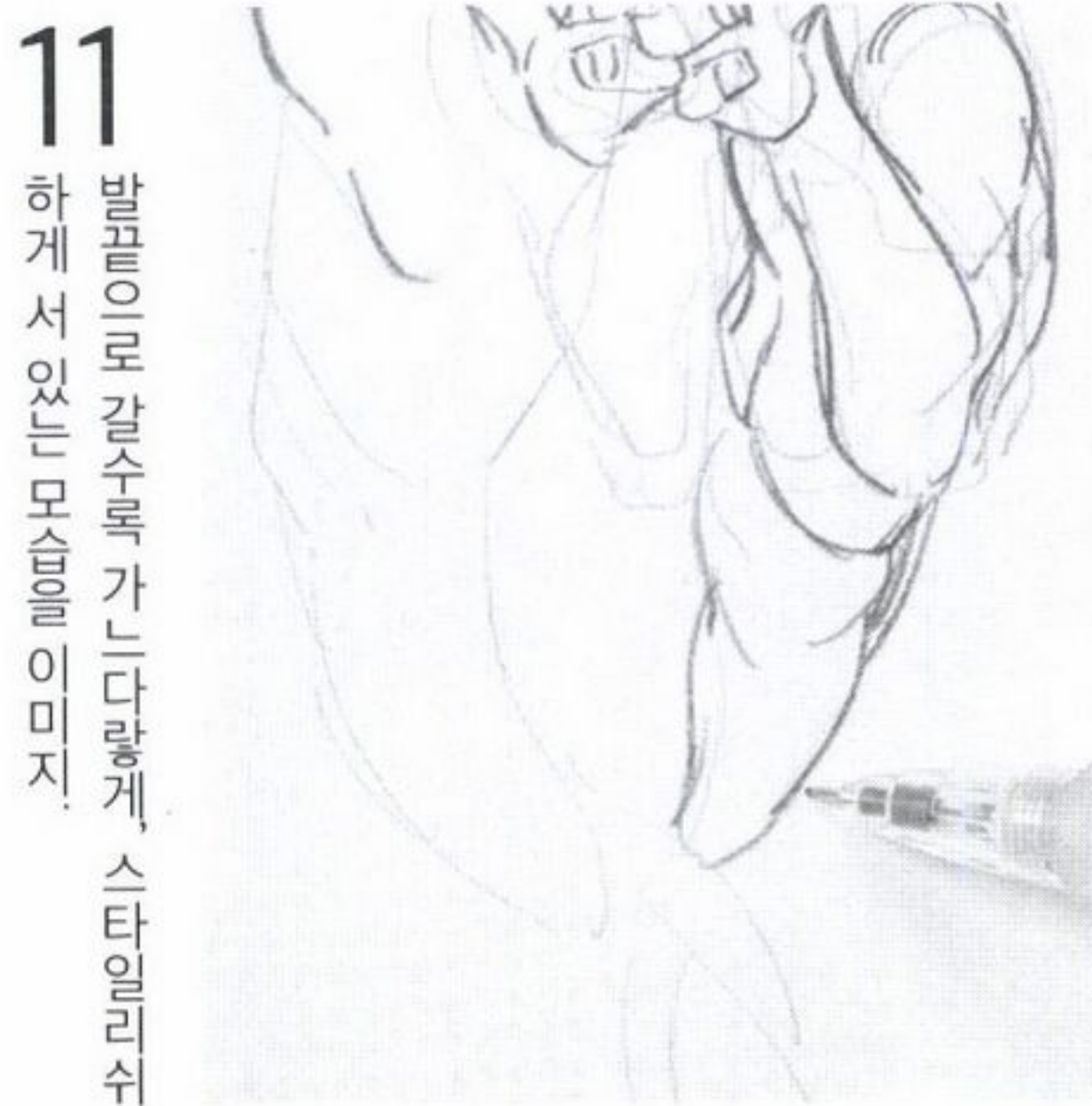
8 목덜미를 그려 넣는다.



9 가슴을 펴고 서 있는 자세로 한다.



10 팔의 틈사이로 보이는 부분을 그려 넣는다. 가슴을 펴고 있으므로 드로잉도 정해진다.



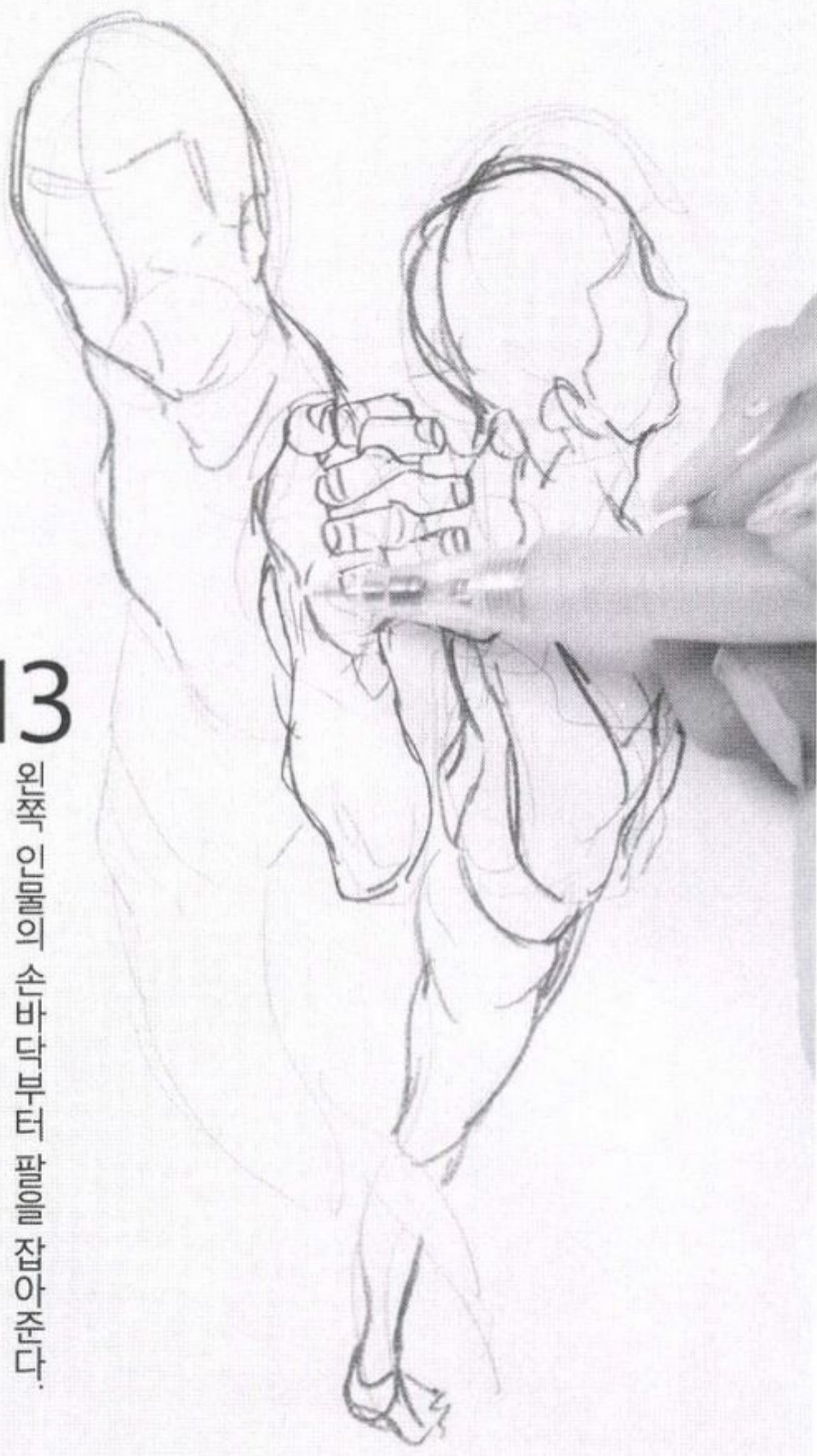
11 발끝으로 갈수록 가느다랗게, 스타일러스 하게 서 있는 모습을 이미지.



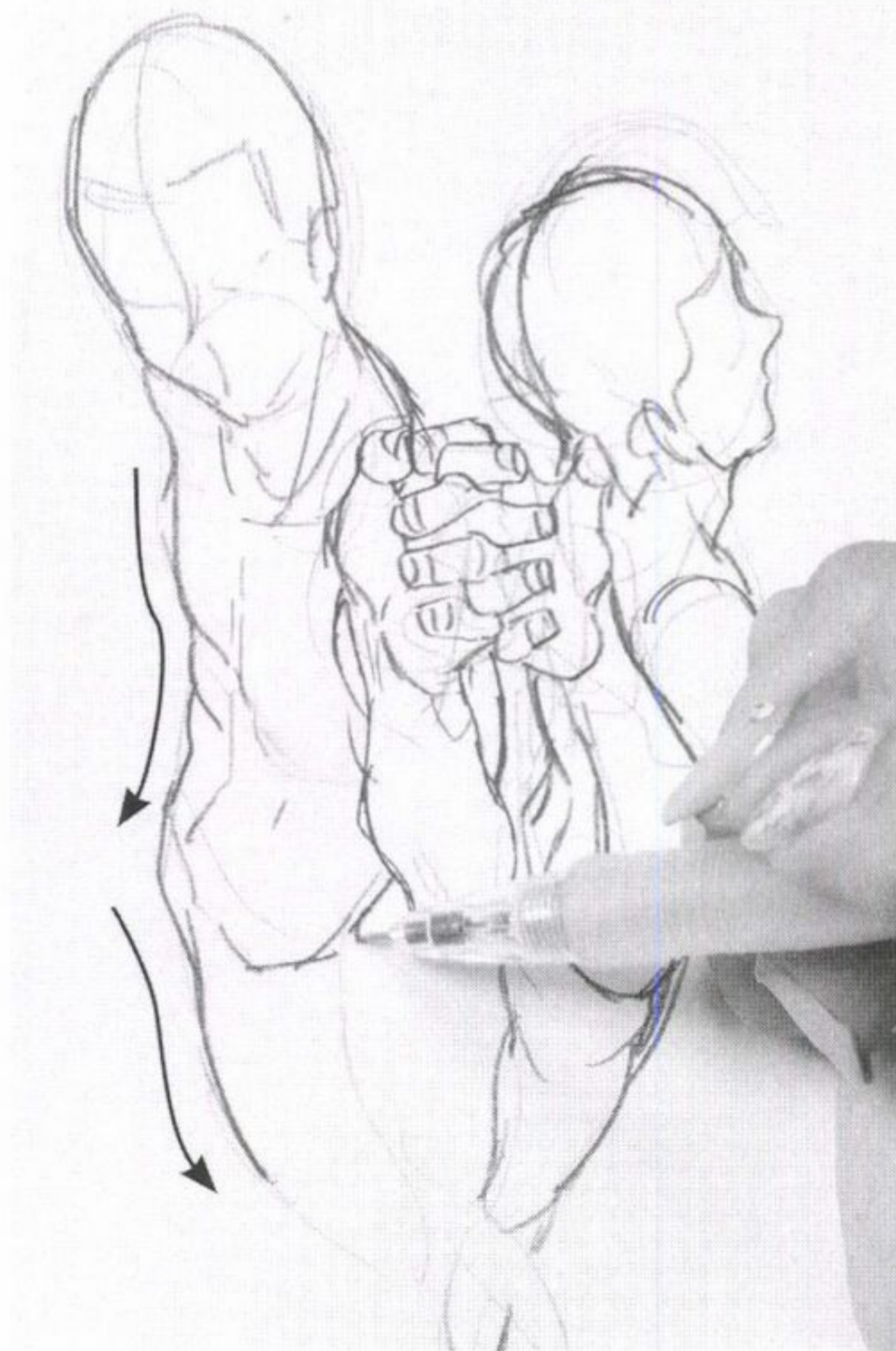
12 다리도 약간 정해준다.

13

왼쪽 인물의 어깨와 손바닥과 팔을 잡아준다.



14 오른쪽 인물과는 대조적으로 등이 구부러져 있으며 허리로 서 있는 듯한 자세로 한다.

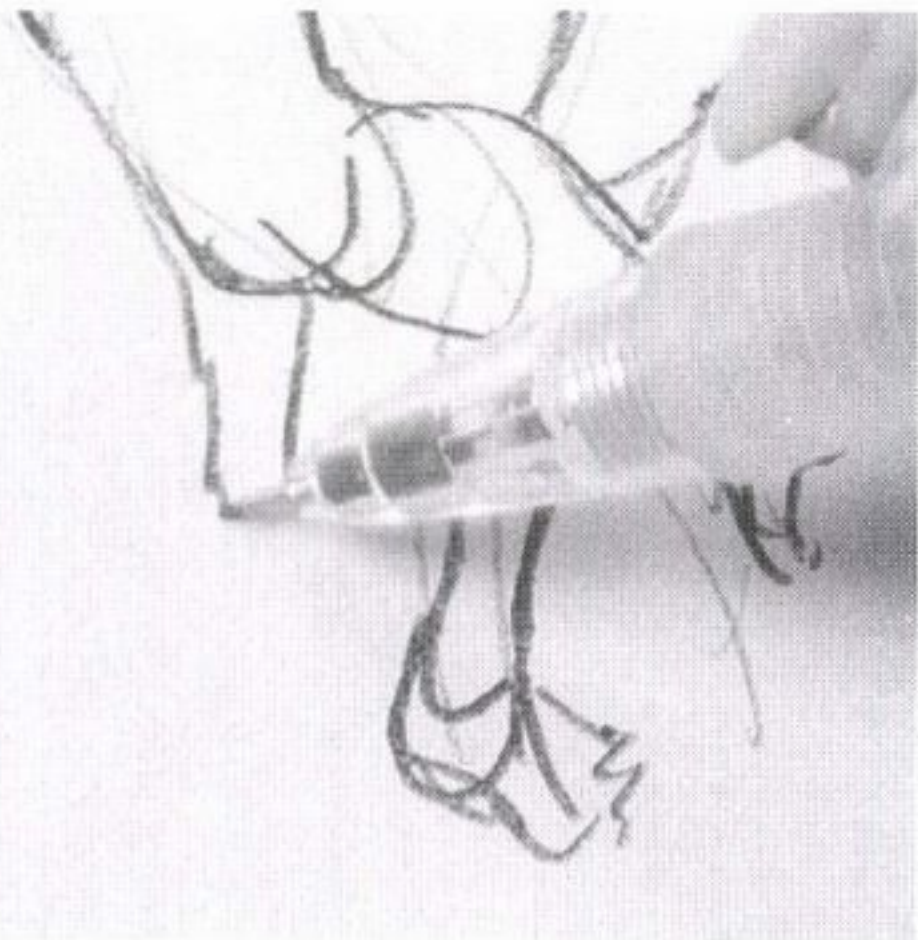


15 발끝에 장난치는 움직임을 준다. 체격차가 있으므로 발 크기도 살짝 바꾸어 본다.



16

팔이 간단적으로 작게 하여



17 오른쪽 인물을 조정.



18

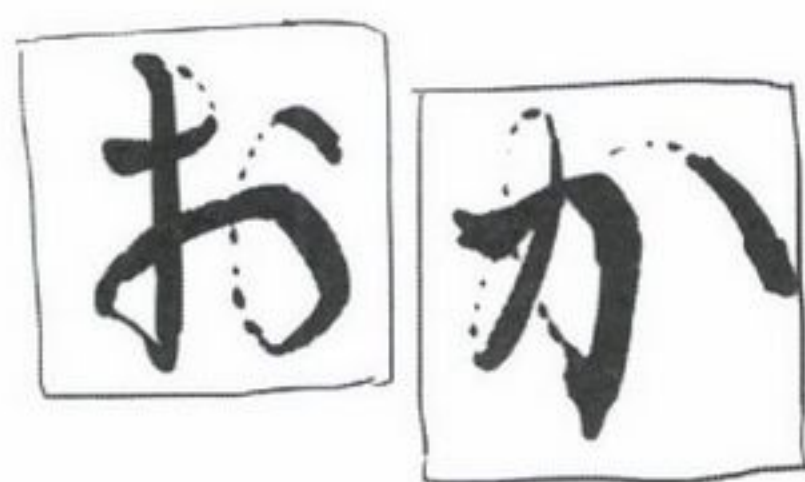
포즈 완성. 등을 맞대고 서 있는 포즈지만 손가락과 다리의 움직임을 장난기를 섞어서 세련된 인상으로 마무리한다.





신체 라인은 문자를 그리는 감각으로!

캐릭터의 신체 라인은 매끄러운 곡선으로 그립니다. 히라가나를 적을 때의 감각과 마찬가지로. 「이 선이 다음 선으로 이어져서 그 부위가 되어…」라고 생각하면서 그리는 수순을 정합니다. 완성했을 때는 지우는 선이라해도 밑그림 단계에서는 「흐름」을 의식해서 부위 끼리 이어줍니다.



히라가나는 각각의 선이 보이지 않는 라인으로 이어져 있다. 이런 느낌으로.

*역주 : 히라가나의 오(お)와 카(か). 합치면 언덕이라는 뜻이다.



여성스럽게 앉는 포즈의 패턴 사례

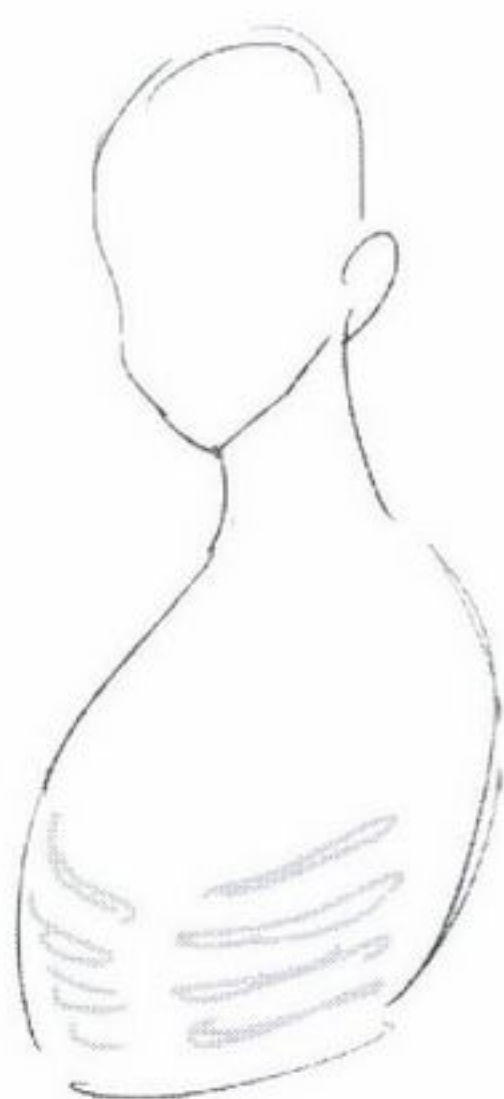
1

머리에서 시작.



2

머리에서 늑골 부분까지를 하나의 부위로서 동글게 그린다.



늑골의 두께

3

동체 위에 가슴을 올린다. 팔꿈치가 가슴마에 그림면 볼륨스가 무너지기 신상이므로.

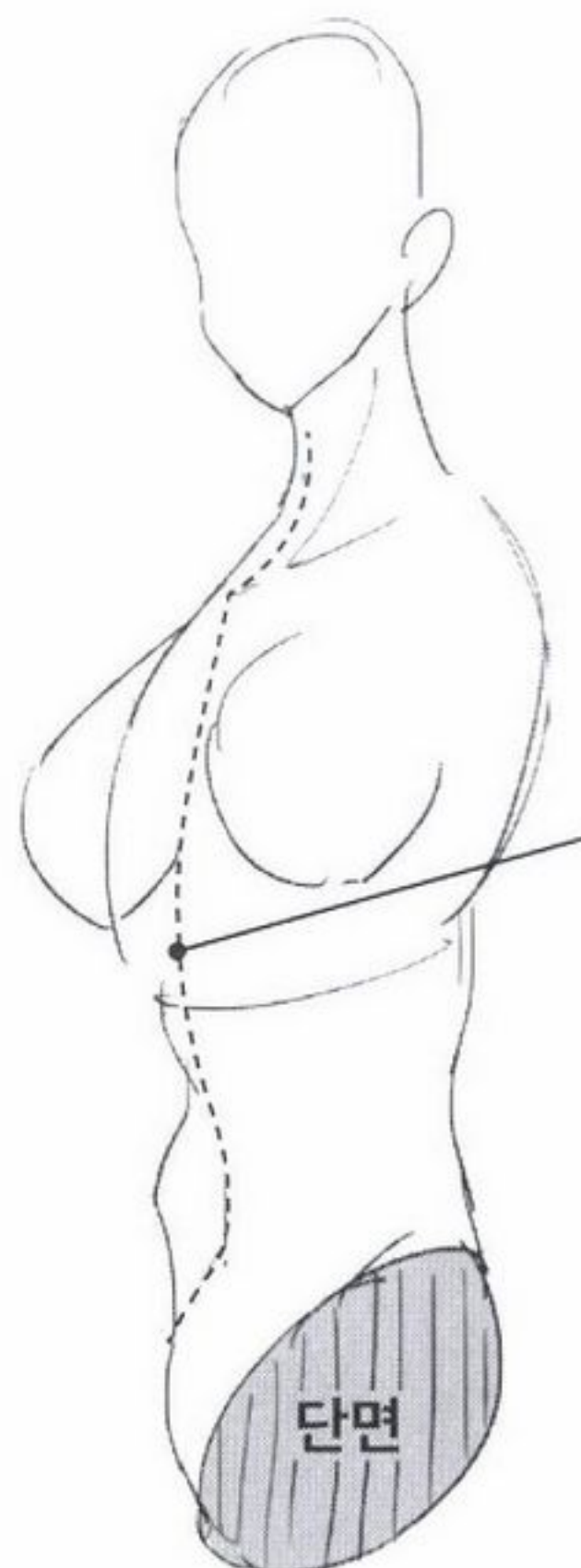


위쪽은 매끈하게.

아래쪽은 볼록하게.

4

곡선으로 이어준다. 다리를 그리기 전에 뿌리의 단면이 보 구분 짓는다.



중심 라인이 되고 정중선을 비틀어서 여성스러운 부드러움을 준다.

5

허벅지는 부드럽게 하고 관절에는 뼈가 드러나게 하여 스마트한 실루엣을 그린다.

뼈가 드러난다.

동글동글한 육감을 준다.



6

어깨는 동글고 좁게. 상완보다 팔꿈치 관절을 두텁게 한다. 여성스러운 강약이 생긴다.

어깨는 조신하게



7

미세 조정을 하여 마무리 짓는다.

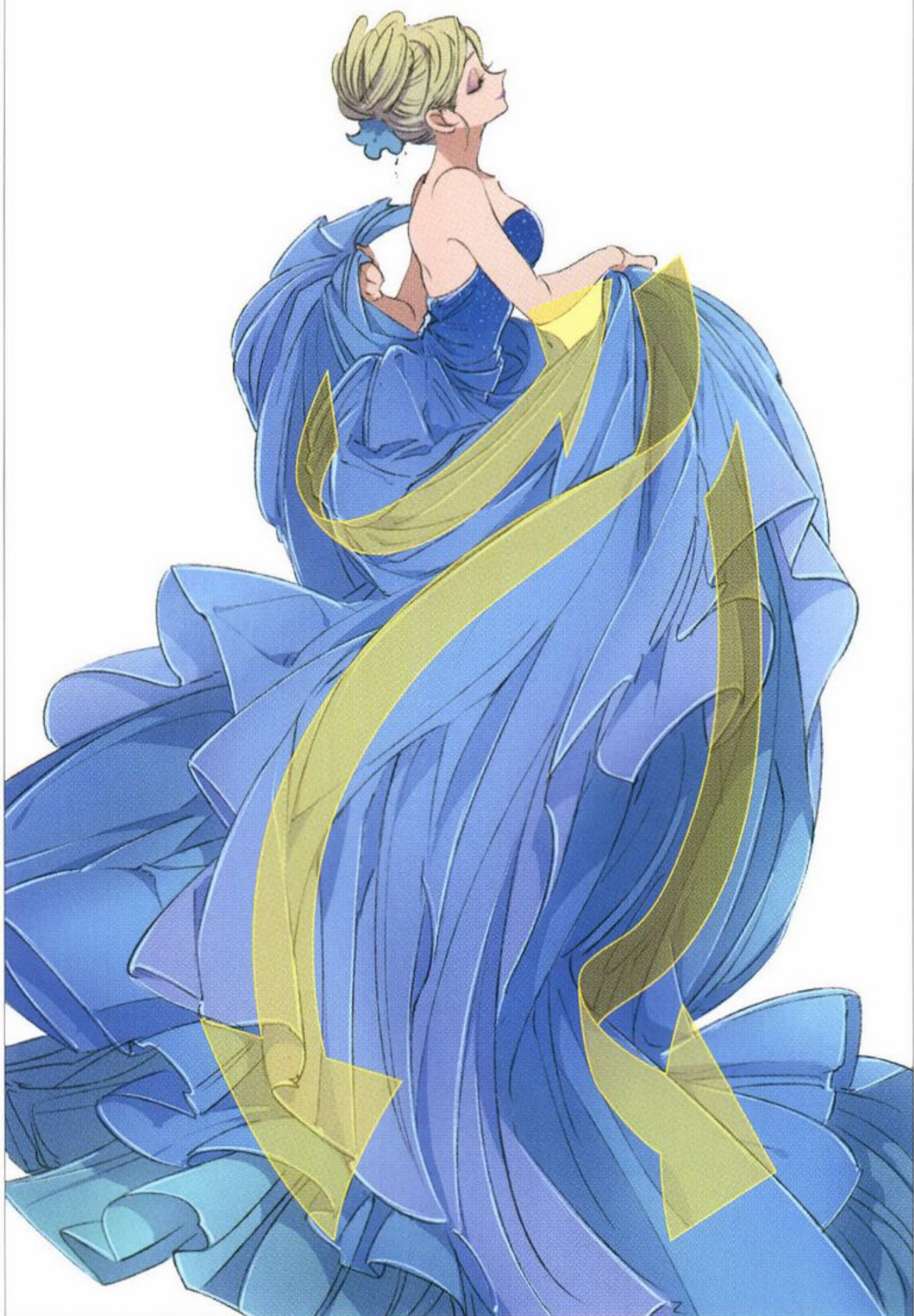




제3장

「움직임」을 대담하게 연출해보자

생생한 움직임을 표현하기 위해서 신체뿐만이 아니라 모든 요소를 움직여 봅시다. 머리카락과 옷은 당연히 캐릭터를 에워싸고 있는 공간까지도 자유로이 조종하여 박력 있는 포즈를 그립시다. 부드럽게 약동하는 캐릭터를 그리고 싶다면 「부드러운 공간」을 대담하게 만들어내는 것이 지름길입니다. 하얗고 답답한 화면에 눈금을 그어서 눈에 보이는 원근감 있는 공간을 만들어 내는 것이 「에비모(저자)만의 방법」입니다. SNS에 두고 해온 구도를 그리는 방법과 관련되어 고찰하는 방법과 노림수 등을 자세하게 설명합니다.

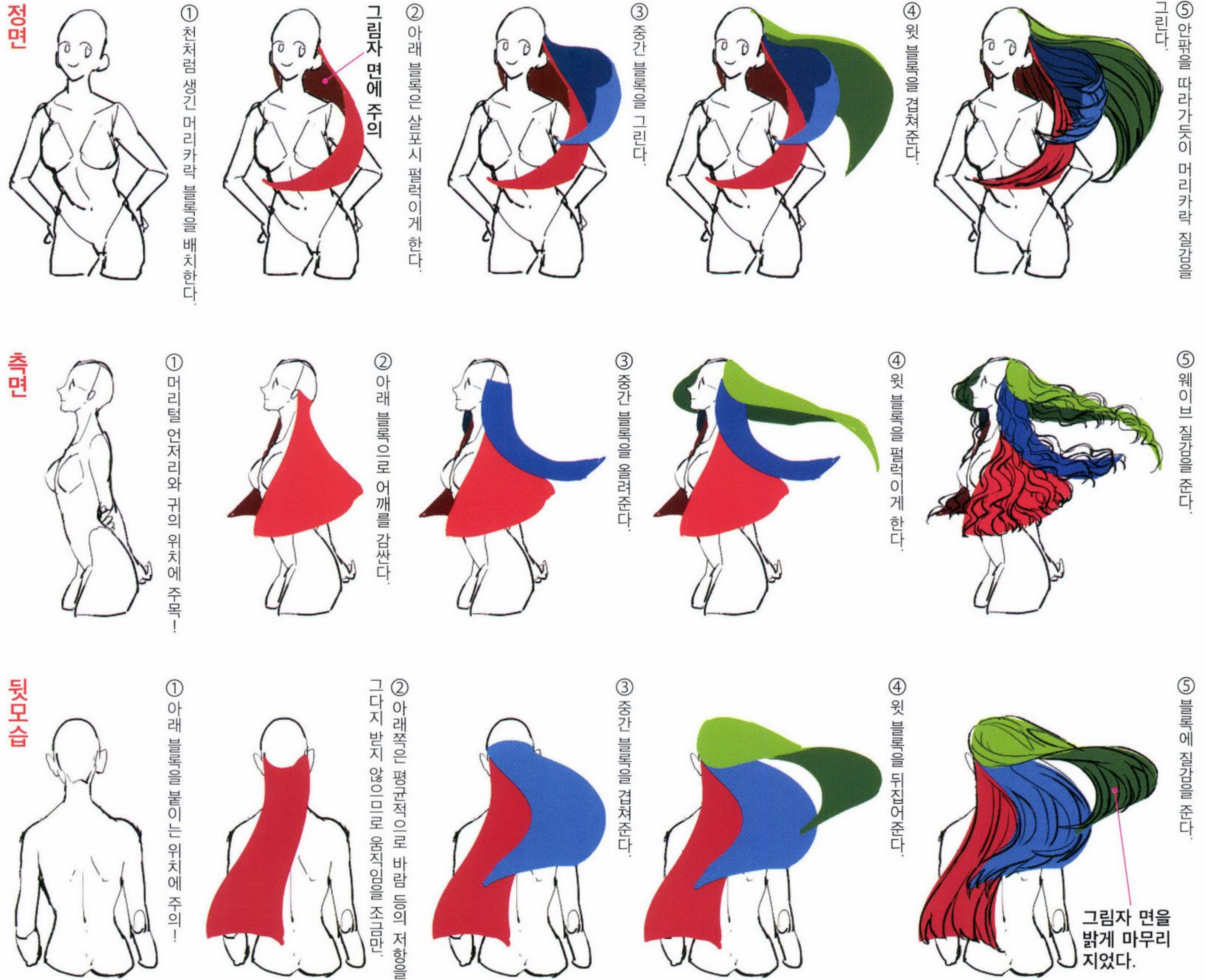


신체 이외의 요소도 움직여보자

신체와 팔다리 이외의 부위에도 대담하게 움직임을 줘서 그려보자.

블록으로 나누어서 머리카락을 움직인다

★3개 블록으로 생각하면 착색과 그림자를 넣을 때에 어떻게 구분하여 칠하면 좋을지를 쉽게 이미지 할 수 있다.



머리털 언저리와 가르마에서부터 머리카락을 움직인다

★가마를 「점」으로 삼고 거기서부터 헤어스타일을 생각하는 패턴도 있고, 경계를 「선」으로 하여 거기서부터 만 들어나가는 패턴도 있다. 그리고 싶은 헤어스타일에 맞춰서 유연하게 변화를 주면 good.



경계와 가마로 움직임을 연출



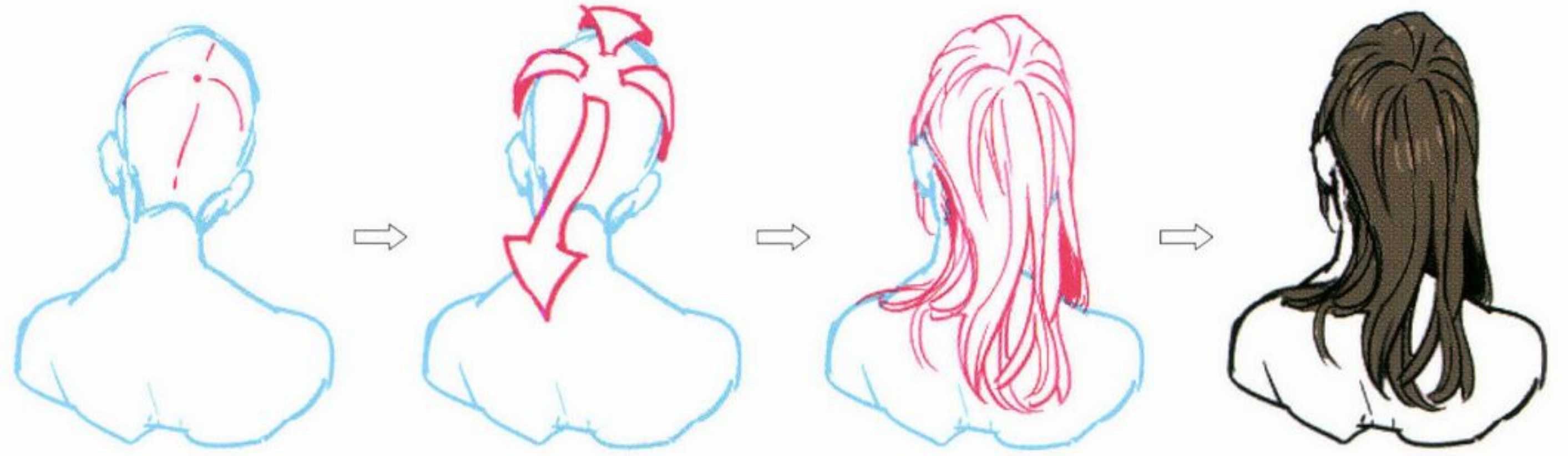
⑥ 앞 머리카락을 붙여서 형태를 다듬고 색을 칠한다.



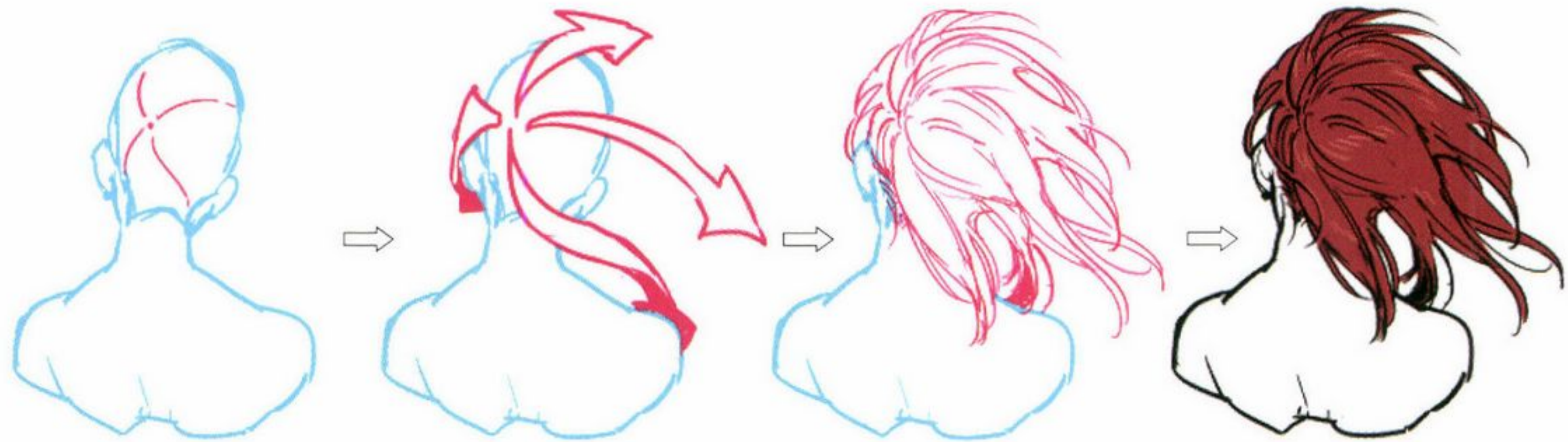
⑥ 앞 머리카락을 붙여서 형태를 다듬고 색을 칠한다. 볼륨이 나오거나 어둡게 어두운 머리카락, 아래 머리카락에 드리워지는 표면 그림자 등을 쉽게 파악할 수 있다.



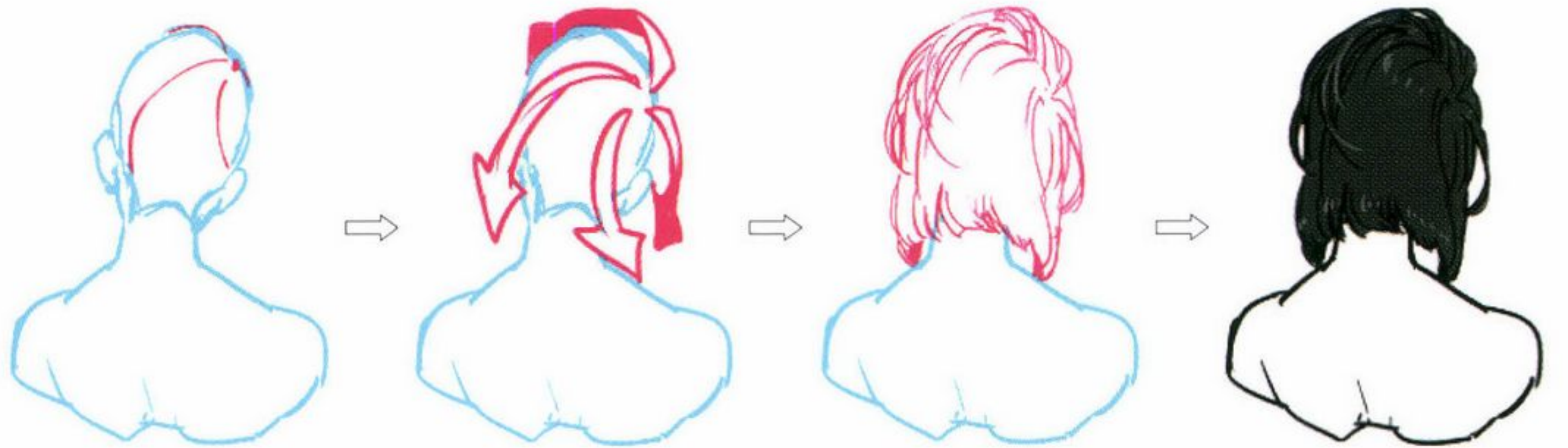
⑥ 형태를 다듬고 색을 칠한다. 커다란 덩어리로 잡아주면 자연스러운 움직임을 주기 쉽다.



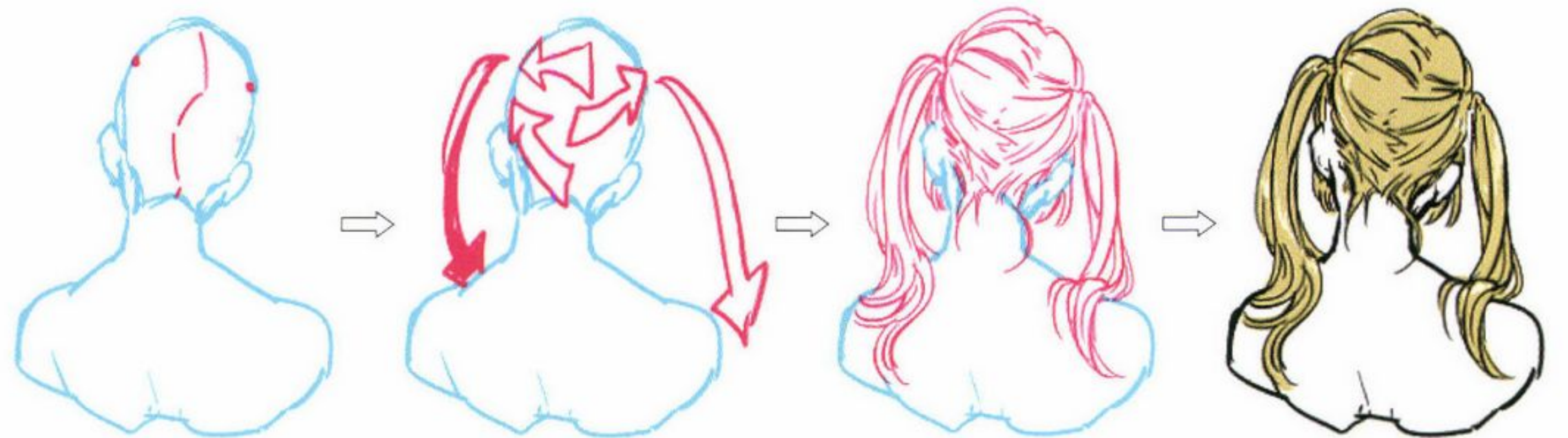
(a)가마에서부터 자연스러운 흐름을 만든다.



(b)뒤에서부터 방사 형태로 움직임을 준다. a에서는 가마로 설정했던 점을 「바람을 받는 포인트」로 전환했다.



(c)에서 소용돌이치듯이 머리카락 술을 움직인다. 그러모아 올린 듯한 입체감 있는 어레인지로.



(d)지그재그가 된 경계선으로부터 트윈 테일을 만든다.



① 지그재그 경계선으로.



② 머리카락 술의 흐름을 약간 특이하게 만든다.

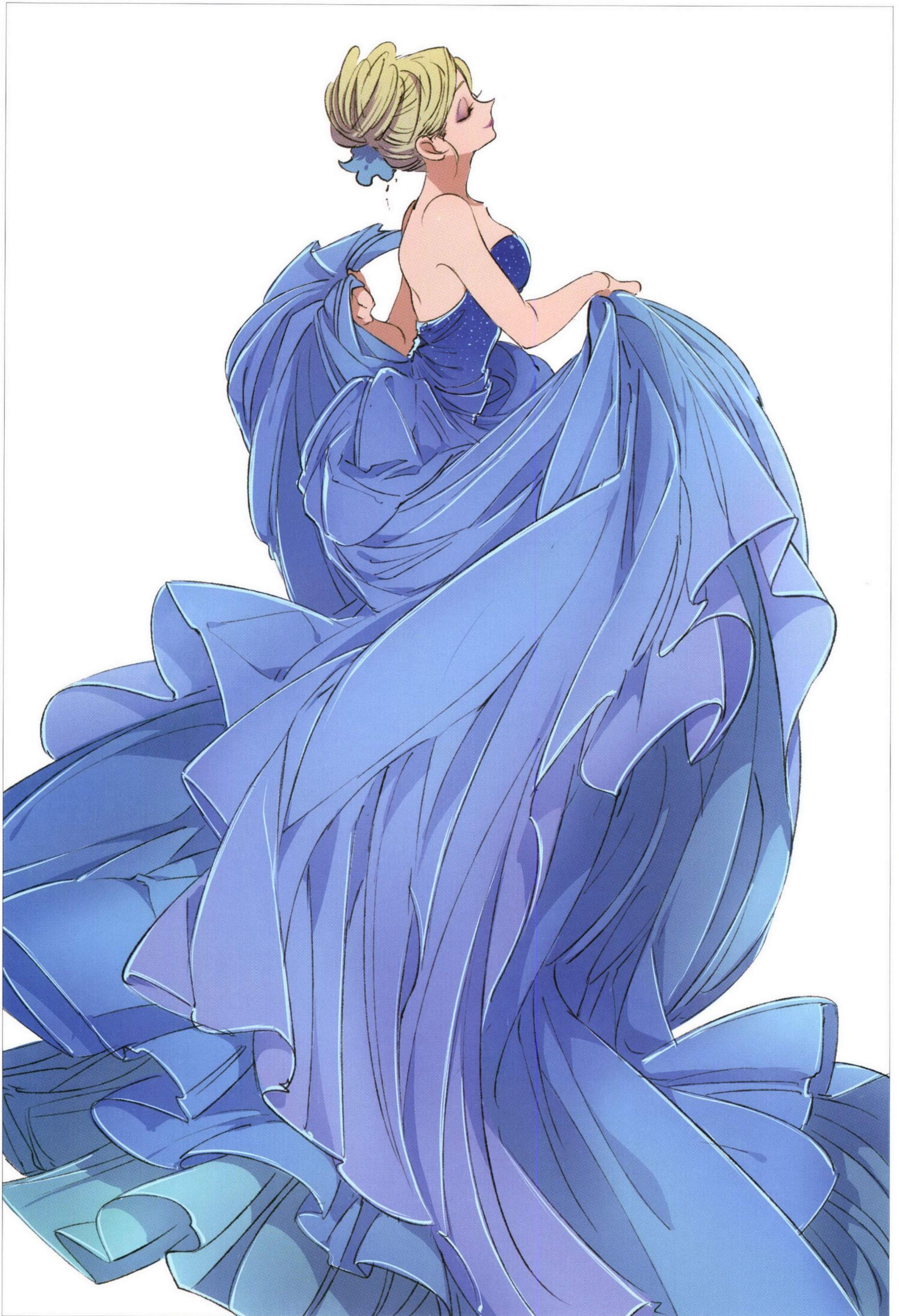


③ 곡선적인 머리카락 술을 그려 넣는다. 경계선을 지그재그로 맞물리게 하면 볼륨 있는 헤어스타일을 쉽게 만들 수 있다. 실제로 3차원의 경우에도 활용되는 수법.



머리카락과 꽃의 고리로 움직임과 원근감을 표현한 사례(162p 참조).





◀ 드레스 천에 움직임이 준 사례. 캐릭터의 신체를 그리고 뒤쪽에 있는 천을 잡아서 앞으로 끌어오는 동작에서 시작하여, 화면 가득히 나풀거리는 모습을 아래로 끌어내리듯이 표현(126p 참조).



▲ 완성된 작품



▲ 선화

옷과 머리카락을 대담하게 움직인다.

캐릭터에게 옷과 머리카락을 추가하여 움직임을 표현합니다. 신체가 움직이지 않아도 머리카락과 옷의 천에 의해서 생생한 인상을 주는 것이 가능합니다.



베이스 색은 적자색 그레데이션.



머리카락 연출은 캐릭터의 감정과 내면을 보여주기도 하므로 장면에 맞춰서 빛의 가감과 그림자의 농담을 꼼꼼하게 표현.



▲ 완성 작품



▲ 선화

천이 당겨지고 있는 상태를 표현. 뒤쪽에 있는 천을 잡아서 앞으로 끌어오고, 한발 늦는 움직임을 보여주는 주름이 느긋하게 흐르는 상태를 보여주고 있다.

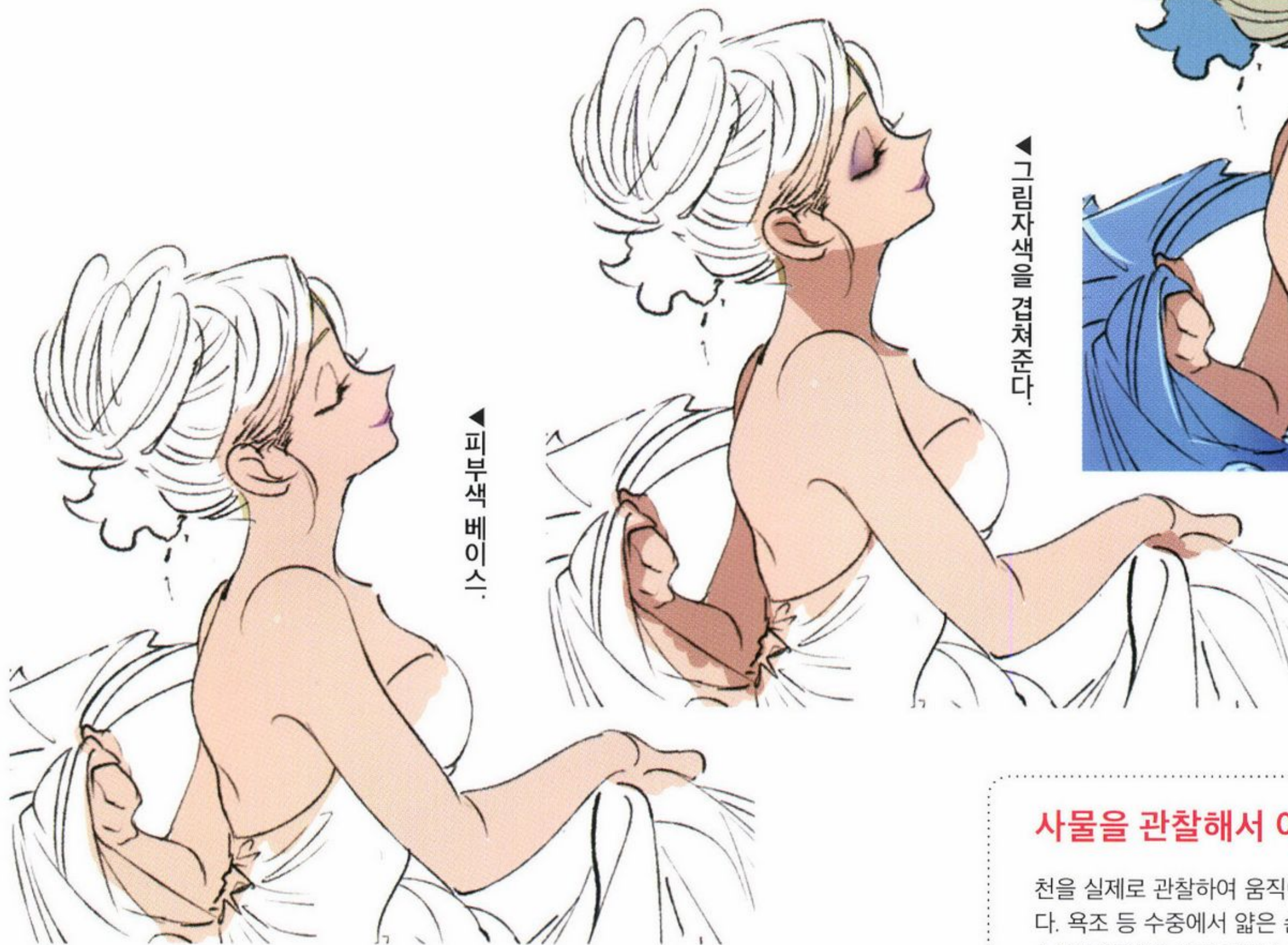
주름의 흐름이 끊어지지 않도록 드레스 천의 계층을 3블록으로 나누어서 각각 베이스 색을 칠한다.

아래층의 물색의 농담으로 그레데이션.



베이스 색은 파랑. 팔랑거리는 가장 자리에 적자색 그레데이션을 칠했다.

파랑을 베이스로 보라색 그레데이션. 그림자의 패임이 깊게 보이는 듯한 톤을 붙여주고 있다.



▶ 피부색 베이스

▶ 그림자 색을 겹쳐준다



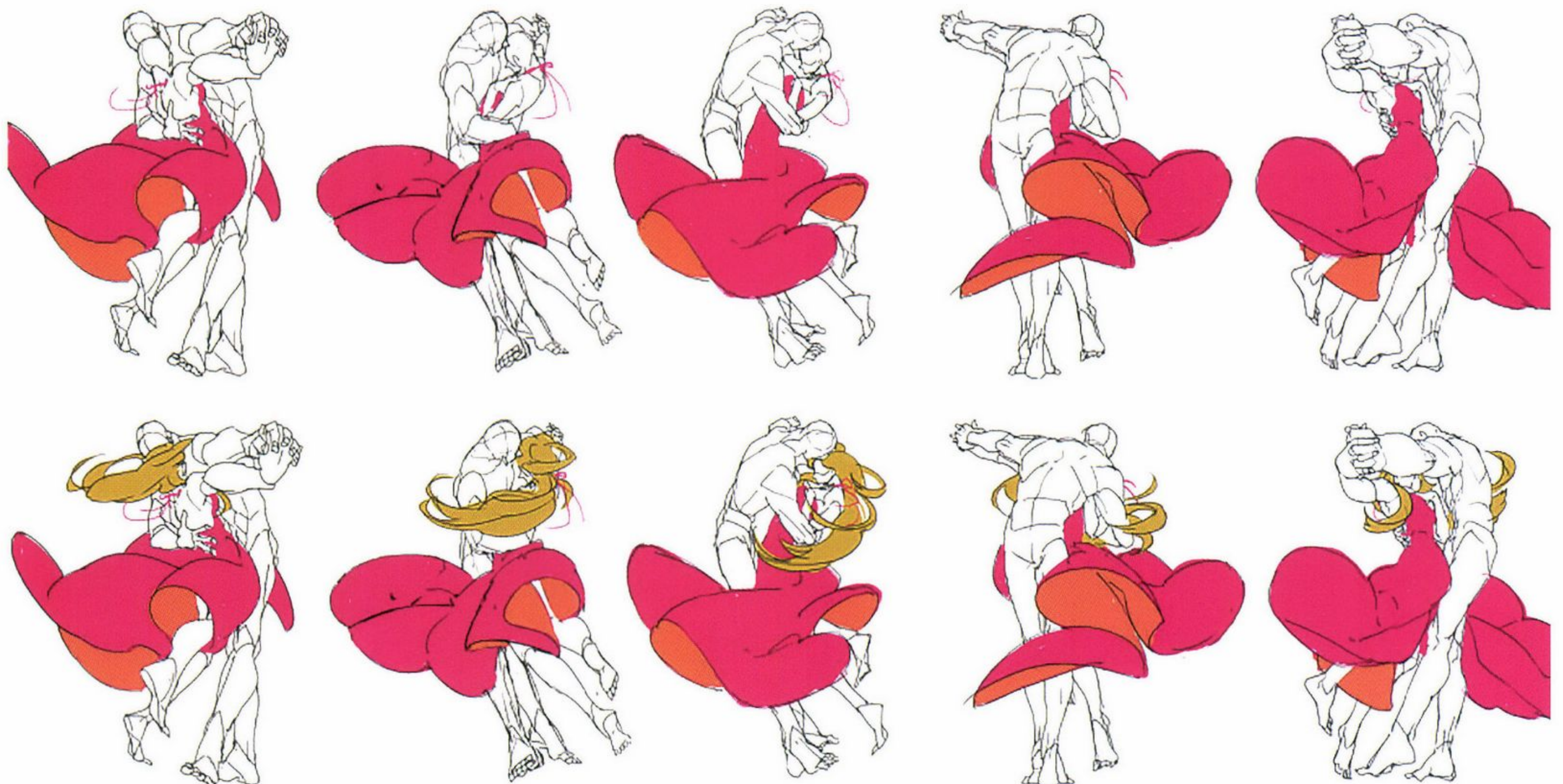
◀ 머리카락과 드레스 색을 칠해서 마무리한다.

사물을 관찰해서 이미지력을 단련한다

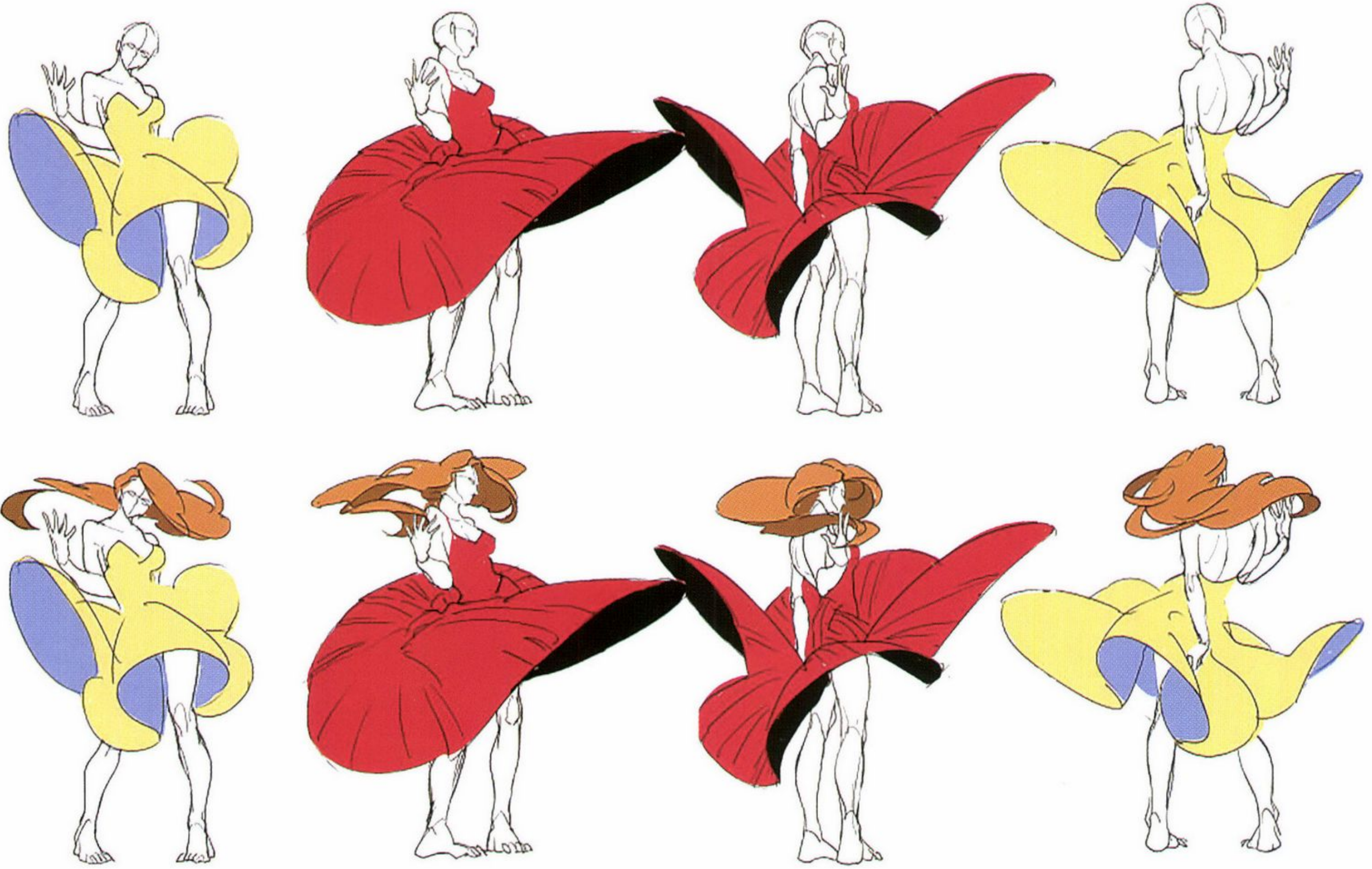
천을 실제로 관찰하여 움직이는 형태를 파악하는 힘을 연마하는 게 좋다. 욕조 등 수중에서 얇은 손수건 등을 움켜쥔 채로 손을 움직여 보면, 손의 움직임에 따라 한발 늦게 천이 부풀어지거나 젖혀지거나 하는 모습을 잘 관찰할 수 있어서 재미있다. 수중이라서 움직임을 확실하게 파악할 수 있다, 움직이는 형태의 이미지를 연상하기 쉬워진다.

드레스 자락이 지닌 움직임 표현은
두 사람의 댄스 장면에 응용할 수 있다.

두 사람의 댄스를 「전방위 공략」으로 그려본 작품 사례. 122p에서 소개한 머리카락을 움직이는 방식에 젖혀지는 옷의 효과를 추가하여 역동적인 인상을 주고 있다. 신체의 회전동작에 머리카락과 천의 움직임이 한발 늦게 따라오는 듯한 이미지로 표현한다.



젖혀지고, 나부끼는 대담한 움직임 표현

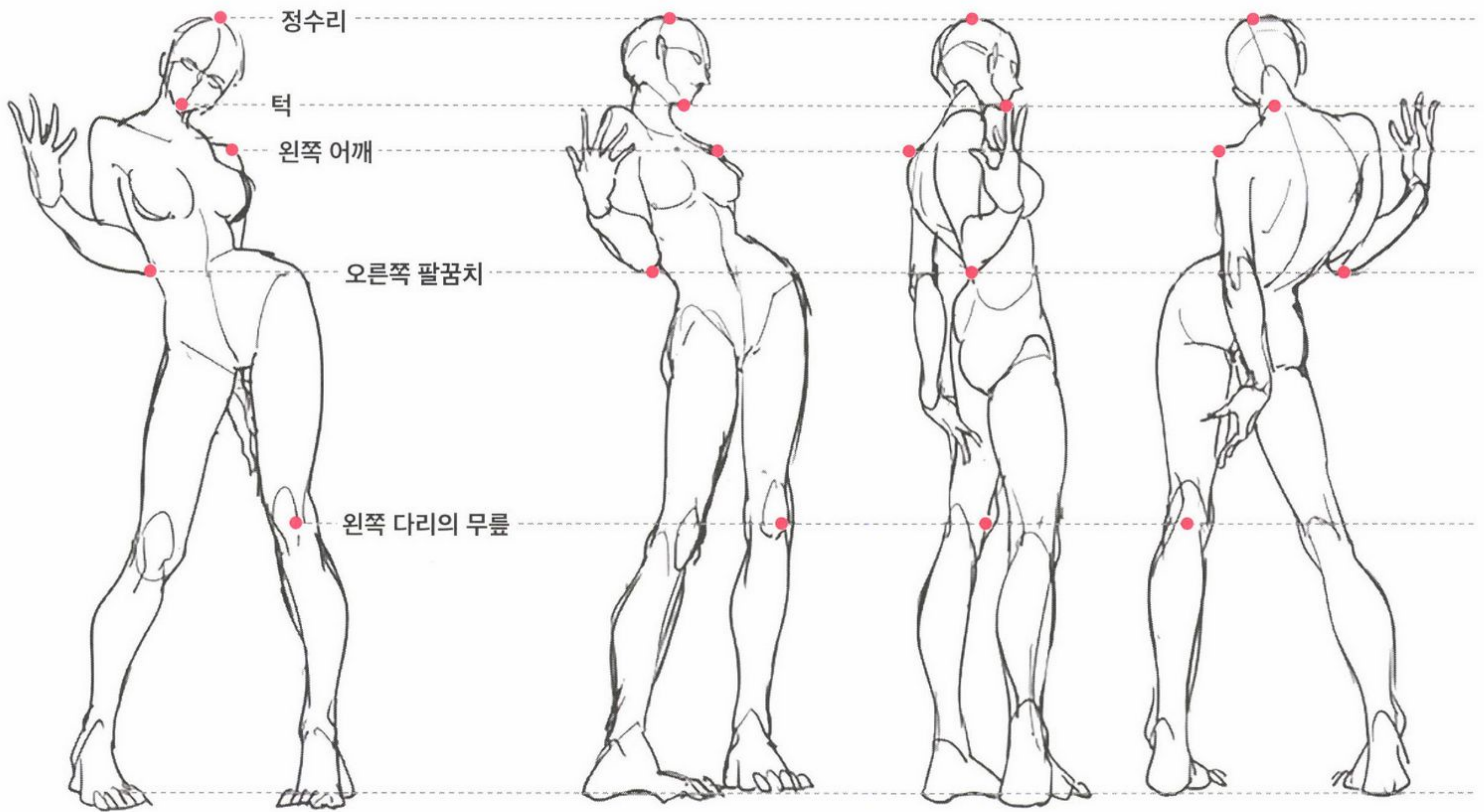


서 있는 포즈보다 큰 움직임을 느끼게 하기 위해서 옷과 머리카락을 추가한다. 스커트가 젖혀지는 표현은 공간을 크게 차지하여 입체감을 드러낸다. 구체적인 사고방식과 그리는 방법은 134p에서 해설한다.

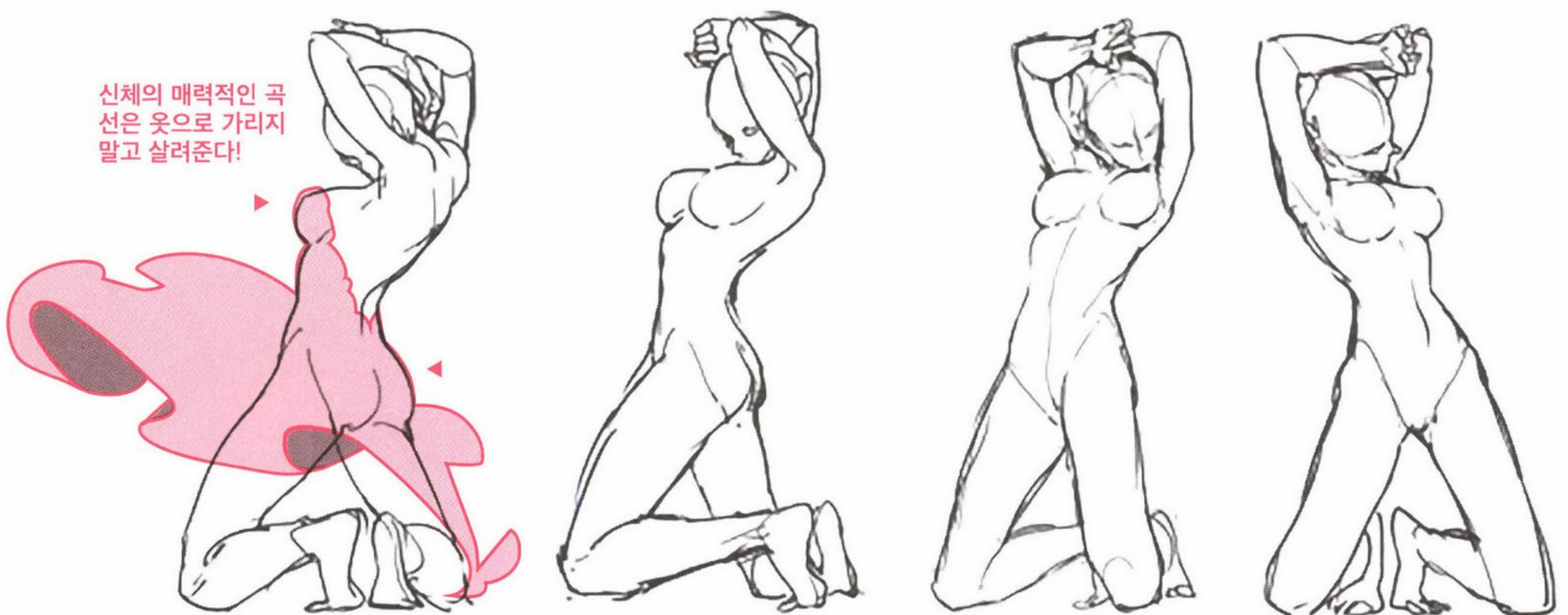


무릎 꿇은 포즈에서도 옷과 머리카락이 젖혀지면 움직임이 있는 장면을 연출할 수 있다. 스커트가 공기를 품어 펴려있는 모습을 연출한다.

조금씩 다른 각도로 그린 포즈에 옷과 머리카락이라는 요소를 추가하면, 단순히 여러 각도에서 본 장면을 그리는 연습도 되지만 연속 동작의 움직임을 쉽게 상상할 수 있다는 이점도 있습니다. 동영상을 한 장면씩 잘라서 재생하는 감각으로 「앞의 장면이 있기에 이 장면의 이 움직임을 그릴 수 있다!」고 생각합니다. 동영상의 한 장면을 잘라낸 듯한 이미지로 그리는 경우가 곧잘 있지만, 이를 좀 더 단순히 하면 이렇게 되는 건가...라고 생각합니다.



옷과 머리카락을 추가하기 전의 서 있는 포즈 「전방위 공략」. 이 포즈 자체는 움직이고 있는 장면을 도려냈다고 보다는 서 있는 포즈로서 그 자리에 머물러 있는 모습. 그 중에서도 손가락 끝이 위를 향해서 짝 펼쳐져 있는 오른손이나 다리를 만지는 몸짓을 보여주는 왼손 등, 움직임의 포인트가 되는 부위를 확실하게 만들어 준다.

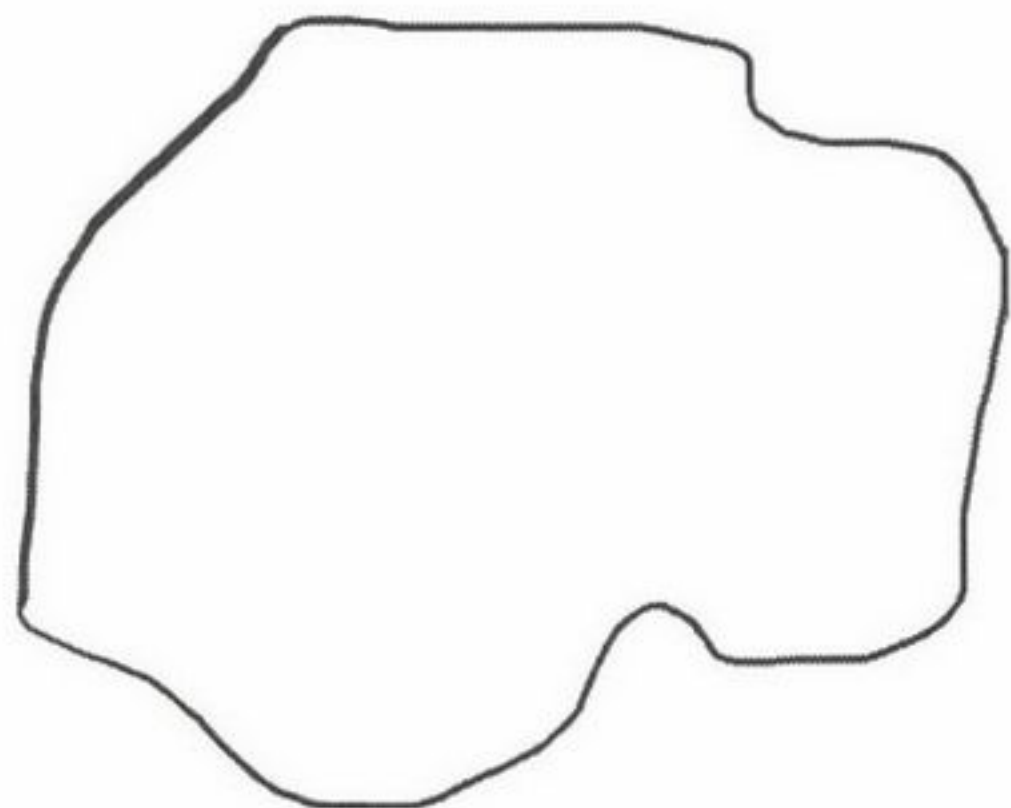


옷과 머리카락을 추가하기 전의 무릎 꿇은 포즈 「전방위 공략」. 강조 하는 가슴과 커브를 그리는 허리 둘레 등 「여기는 살리고 싶다!」고 하는 매력적인 포인트를 만들고 옷과 머리카락의 조합에 맞춘다.

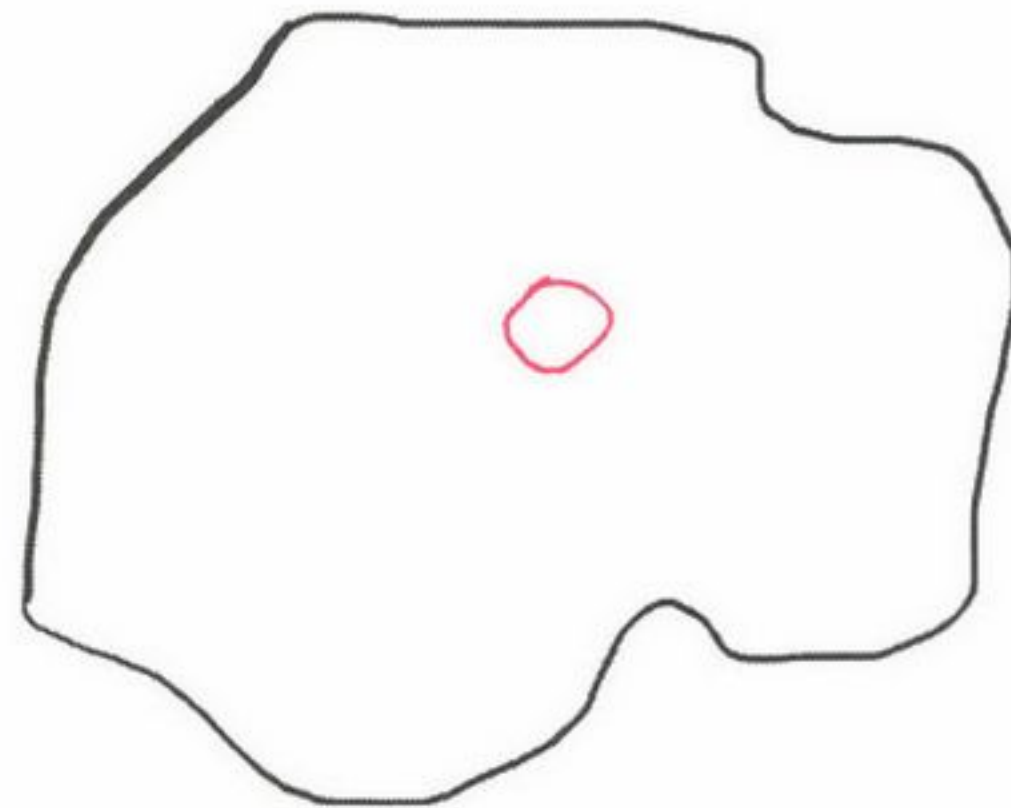
「고리」를 이용하여 입체감을 드러내보자

「고리」에서 이미지를 펼쳐 입체를 연상하는 방법입니다.

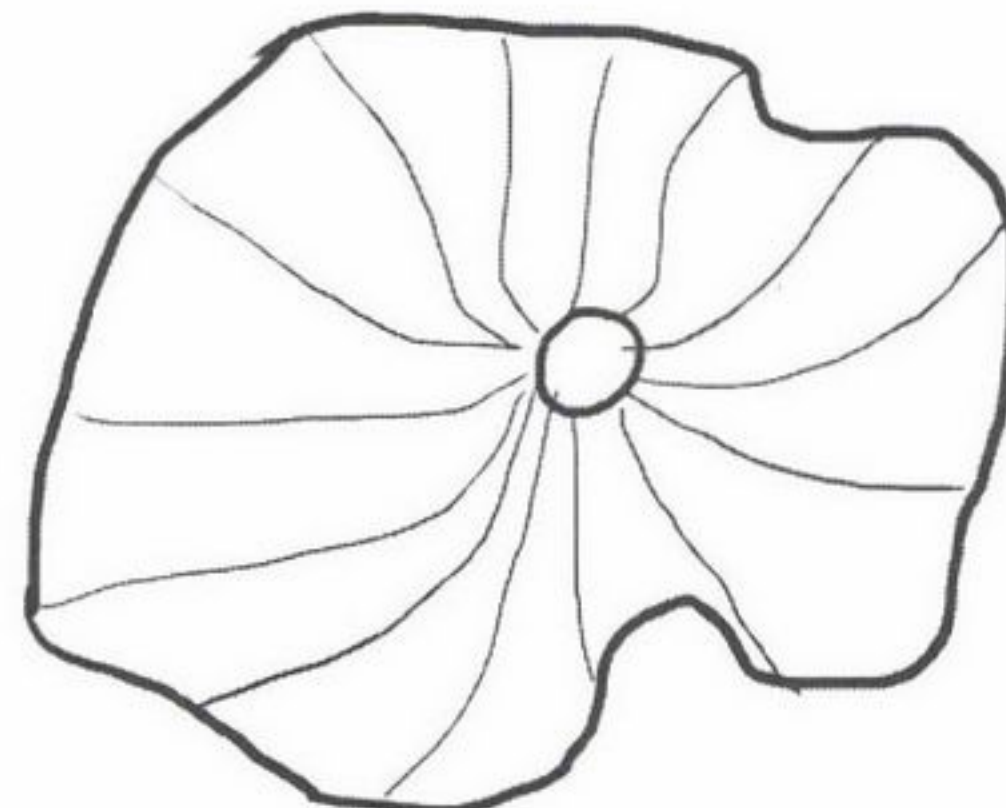
「고리」를 입체로 그린다



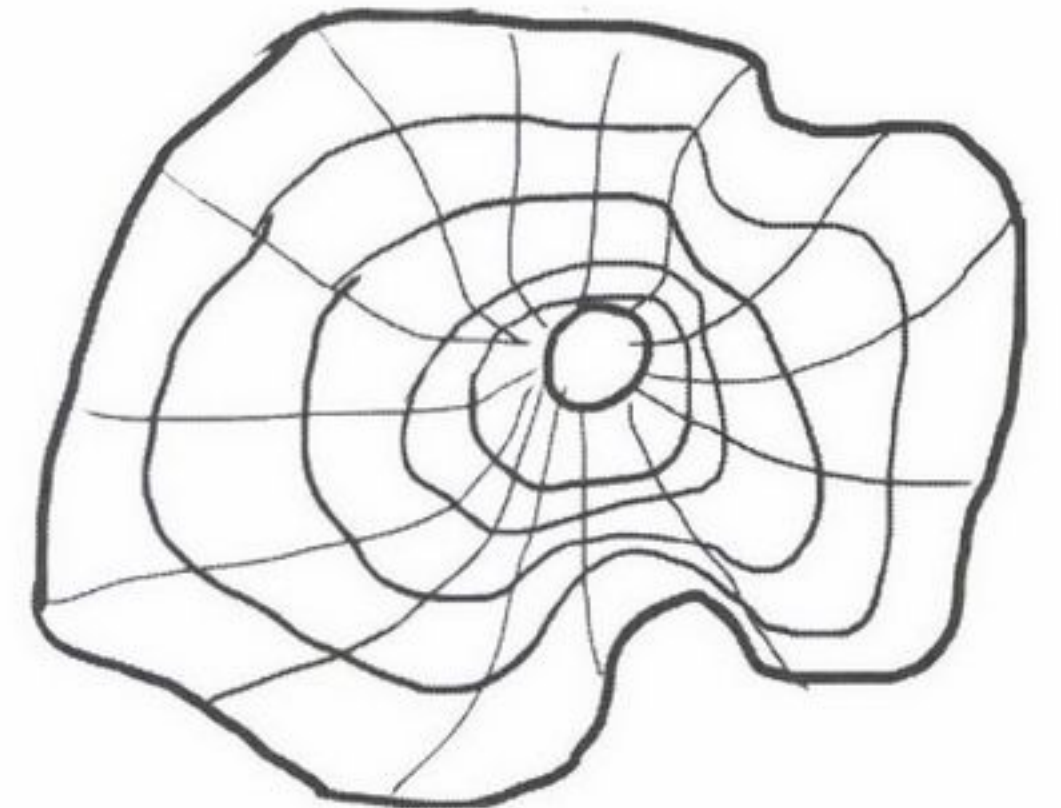
1 우선 적당한 고리를 그린다.



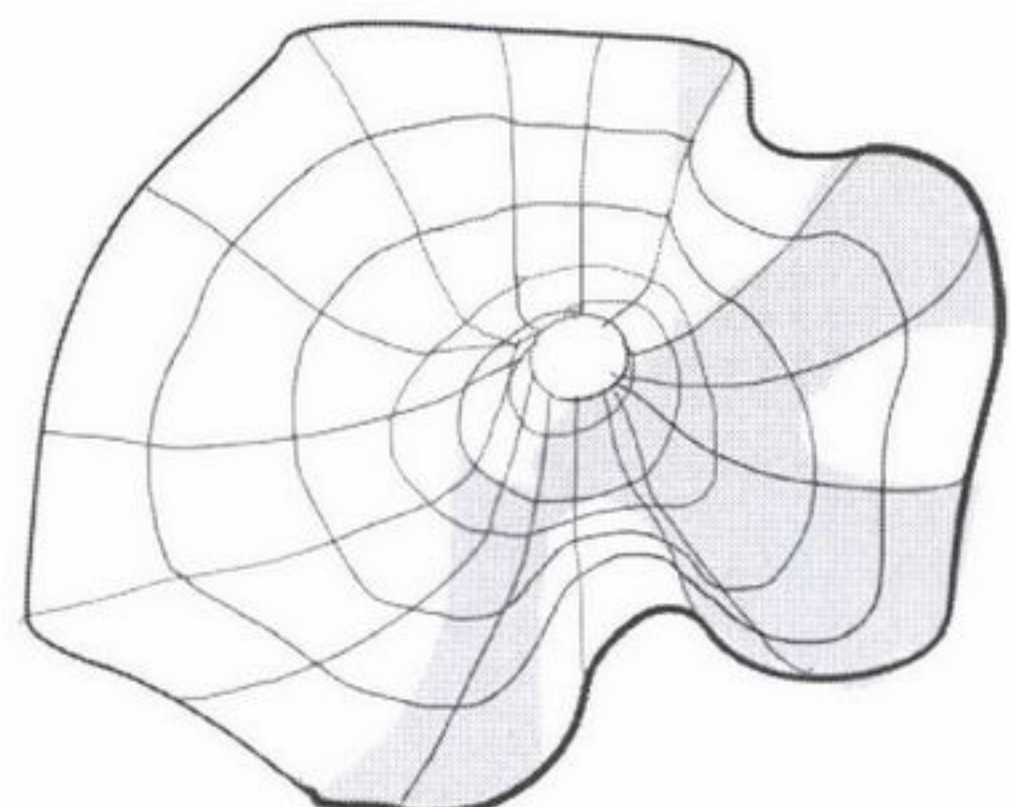
2 그 안에 포인트를 하나 만든다.



3 곡선만을 이용하여 포인트까지 매끄럽게 이어준다.

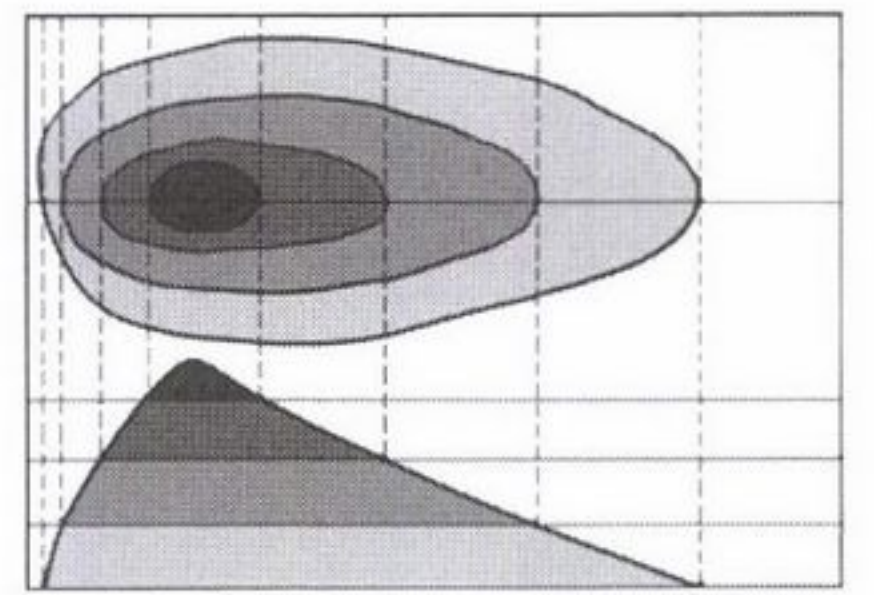


4 바깥 테두리부터 포인트까지 고리를 추가로 그려준다.

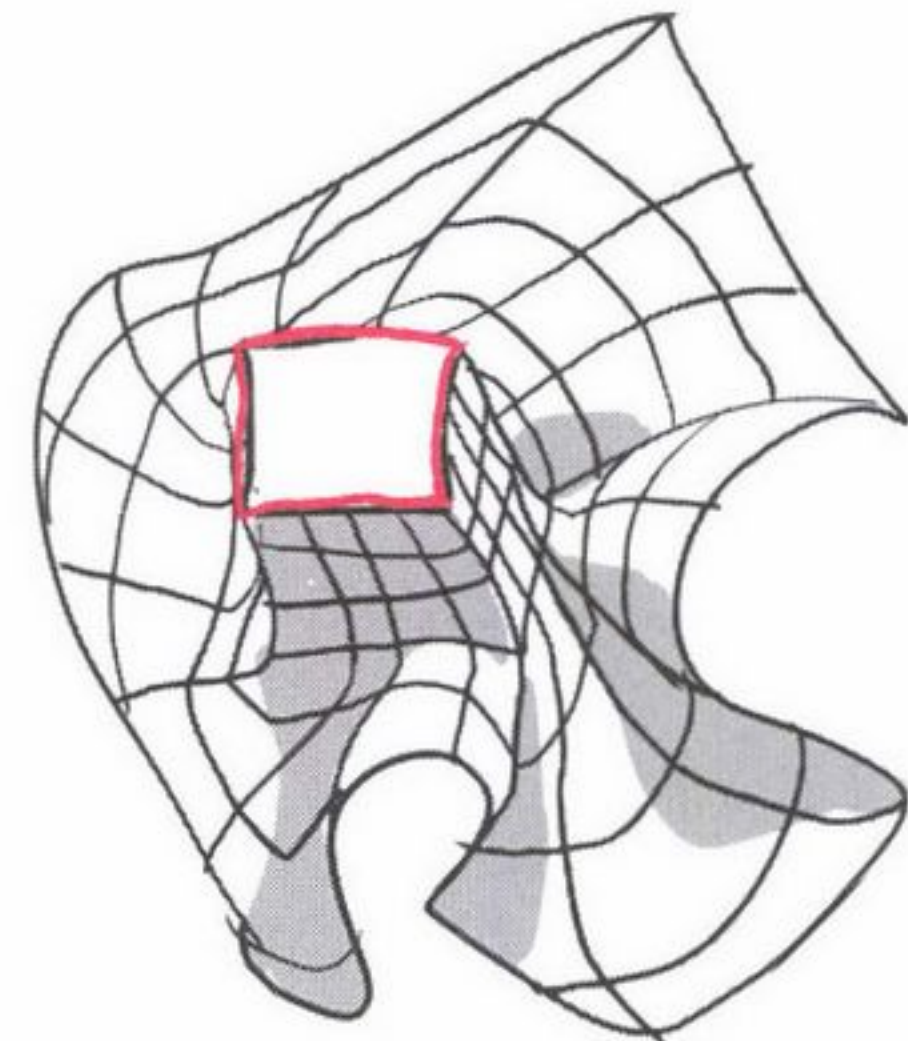
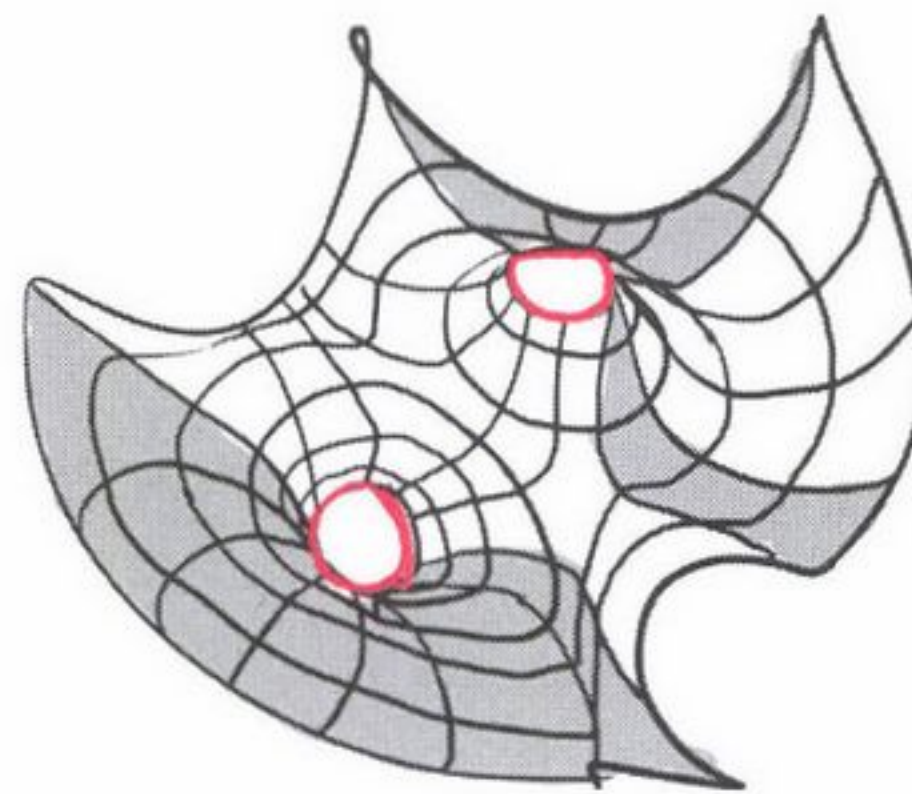


5 「패인거 같다」, 「움푹한 느낌이다」라고 보이는 시점에서 투박하게 그림자를 넣어주면 한층 더 입체적으로 보이게 된다.

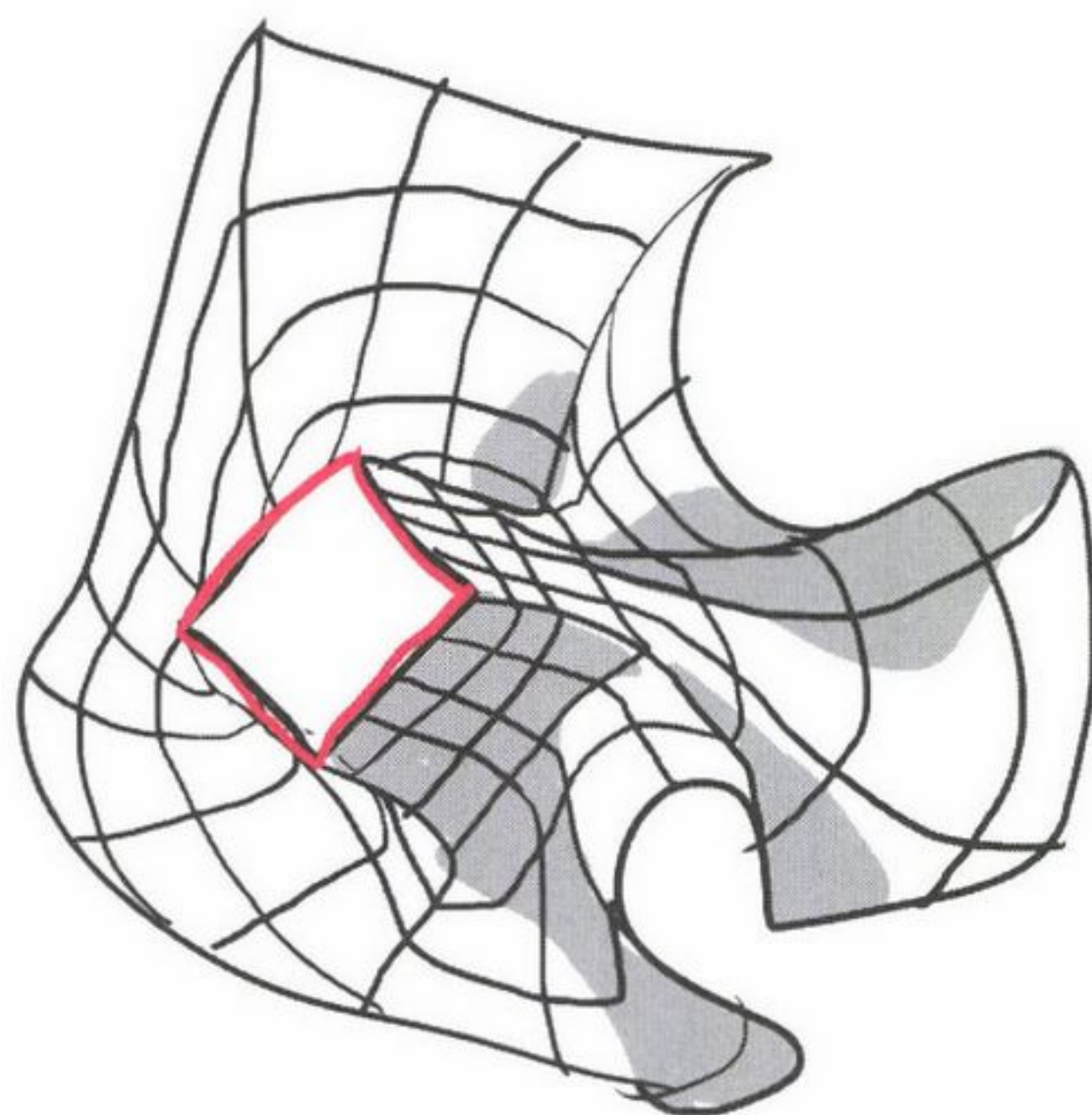
이 이미지는 지도 등에서 산의 표고를 표현할 때 그어주는 「등고선」 같은 느낌. 익숙해지면 포인트를 두 개로 늘려도 OK. 포인트 형태를 바꾸는 것도 가능하다. 굴곡이 있는 표현을 실루엣의 돌출과 패임에만 의지하지 않고 「눈앞으로 돌출되어 있다」, 「안쪽으로 패여 있다」고 하는 형태를 눈금선으로 표현하여 한층 더 쉽게 자연스러운 이미지를 연상하게 해주는 사고방식.



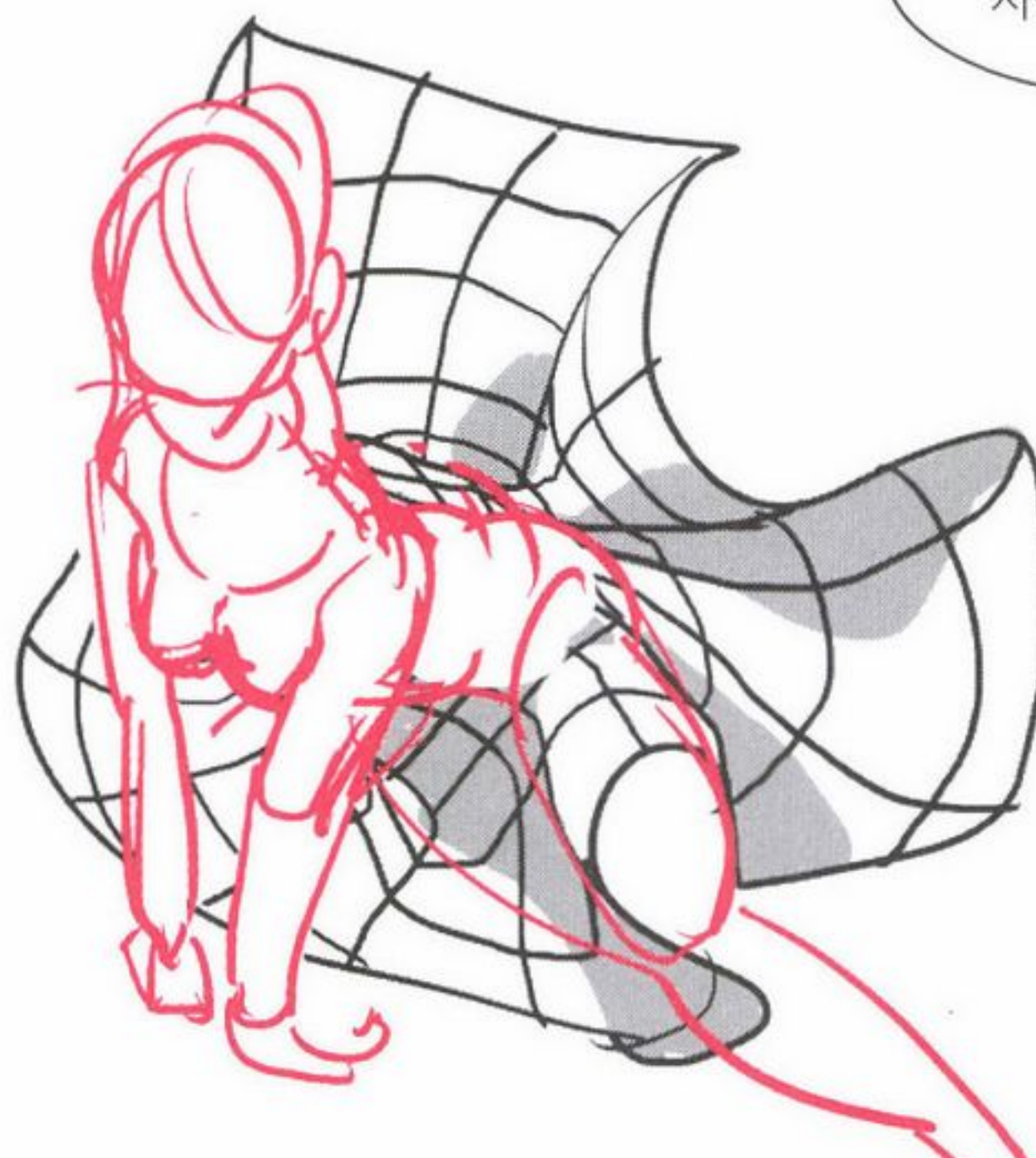
다양한 형태로 어레인지 가능



「고리」를 이용해서 옷의 형태로 변환!



1 포인트를 사람의 허리 단면으로 생각한다.



2 신체를 그려준다.



3 「스커트를 그리자」고 생각하지 않고 사전에 그린 것을 「결과적으로 스커트로 사용한다!」는 식으로, 자신도 예상 못한 움직임이 나와서 재미있어지는 경우가 많다. 유연한 발상을 유지하는 것은 어렵지만 매우 중요!



6 작품 완성. 조금 극단적인 방식을 통해서 스커트라는 형태로 다듬었지만 동일한 사고방식으로 머리카락의 흐름과 움직임에도 응용할 수 있다.

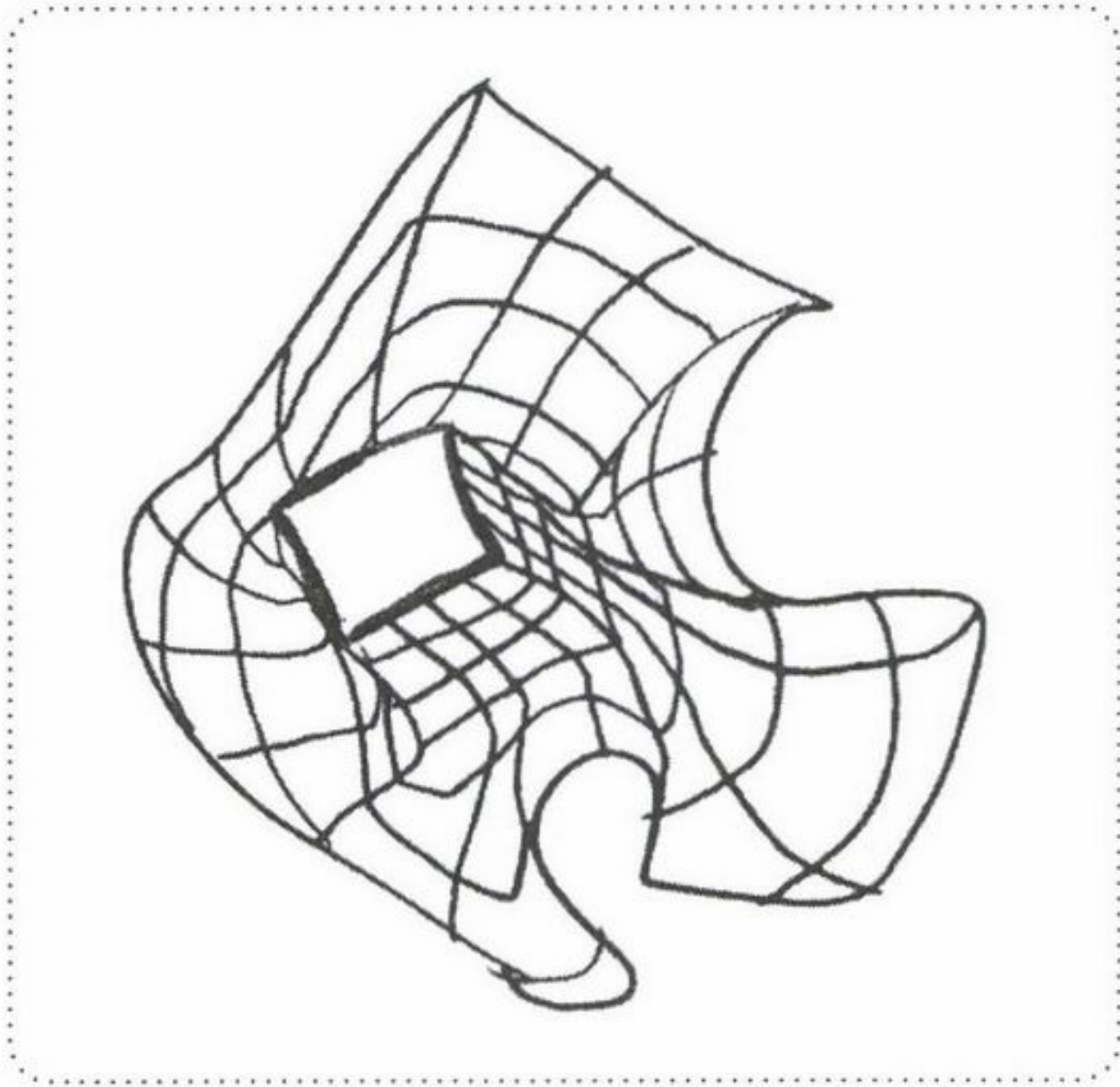


4 눈금선에 의해서 생겨난 패임 부분에 그림자를 넣어주면 한층 더 입체적으로 보인다. 그림자는 패임에 놓듯이 그린다. 「패임」을 의식하려 할 때에 눈금선은 매우 좋은 가이드 라인이 된다.



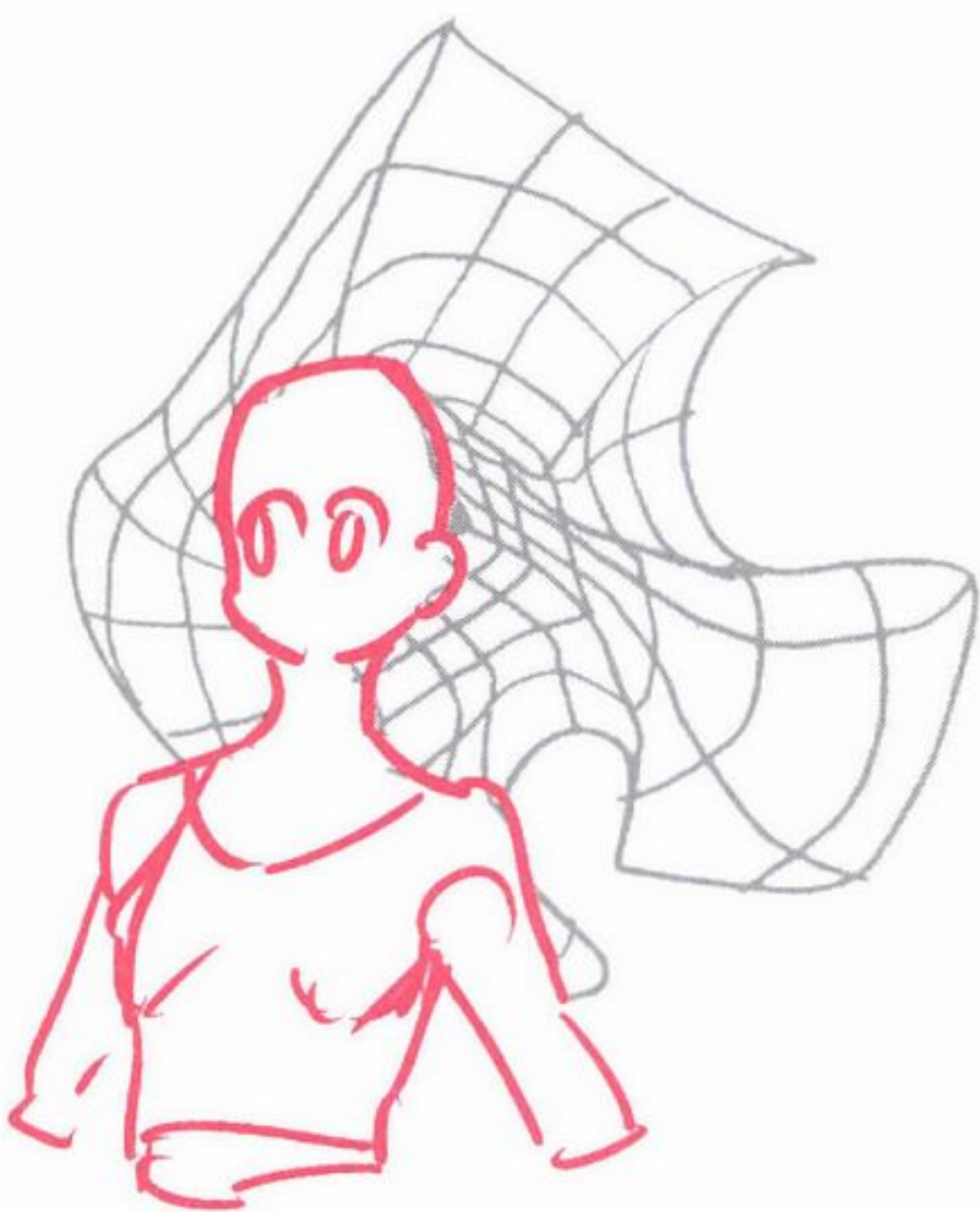
5 권두의 4p용으로 깔끔하게 탄 선화.

동일한 「고리」로부터 머리카락과 옷으로 전개 하다



130p에서 그린 작품 사례의 허리 부분을 머리(머리털 언저리)로 삼고 스커트 자락을 털끝, 주변을 에워싸는 변칙적인 눈금선을 머리카락으로 만드는 것도 가능합니다. 마찬가지로 옷의 형태라던가, 수중 장면에서의 흐름으로 전환한다던가, 무중력 상황이라던가... 다양한 시추에이션에 사용할 수 있습니다. 하늘을 보고 「저 구름, 고래로 보인다!」 같은 감각으로 자신의 감성을 신뢰하여 자유로이 그려나갑니다.

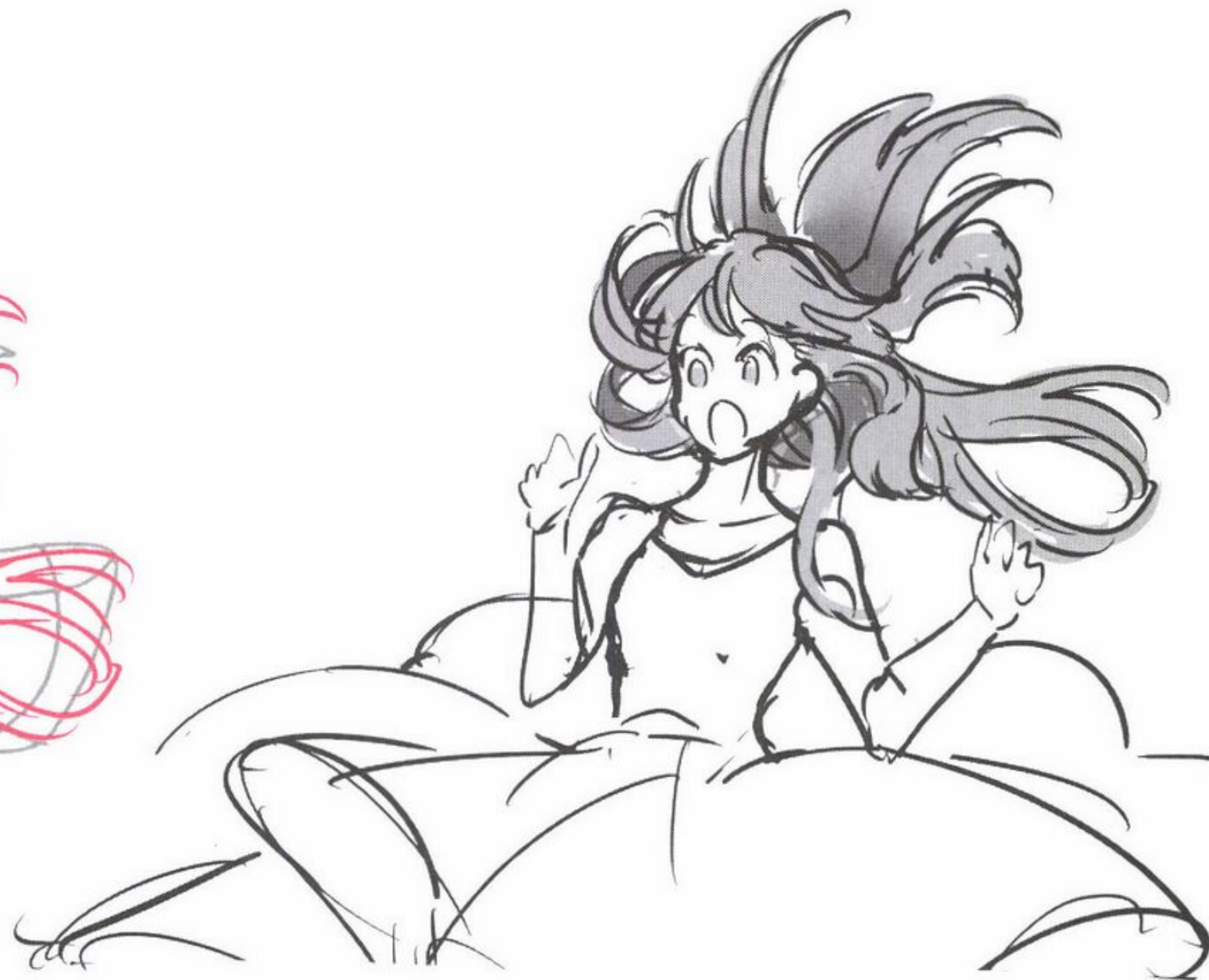
사각 포인트의 고리를 베이스로 다른 사례를 그려본다.



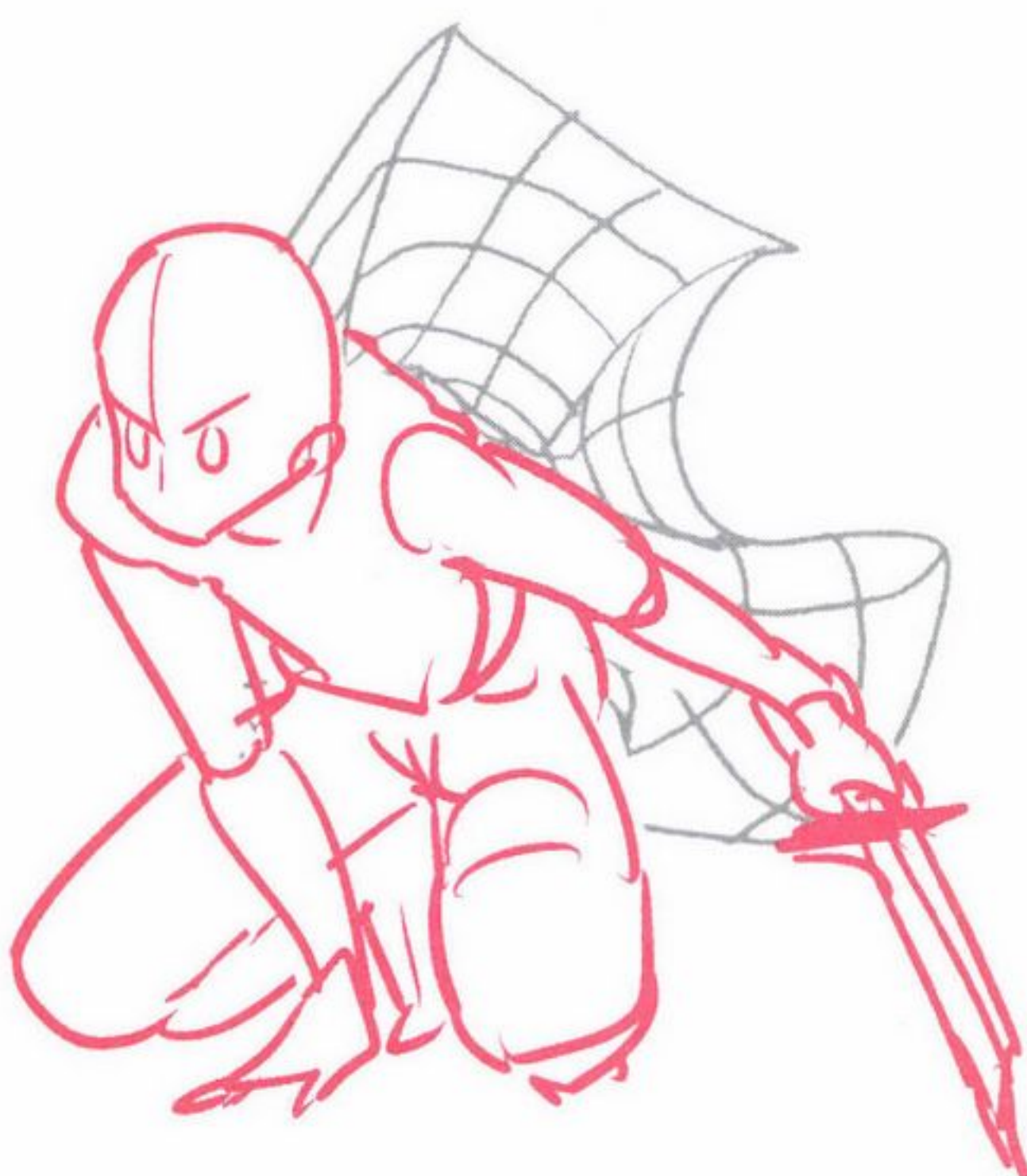
1 포인트 부분에 머리(머리털 언저리)를 배치한다.



2 고리의 바깥쪽이 털끝, 에워싸는 변칙적인 눈금선을 머리카락으로 삼는다.



3 깜짝 놀란 소녀의 포즈로 만들어보자.



1 웅크린 포즈의 배후에 배치.



2 옷(걸쳐 입은 옷)의 형태에 대입한다. 눈금선이 상의로 변환되어 간다.



3 불어오는 바람 속에서 자세를 낮추고 무기를 들고 있는 소년으로.

완성된 작품. 상의가 펄럭이는 느낌감을 고리를 이용해서 표현. 앞으로 고꾸라질 듯한 자세이므로 목 아래에 커다랗게 그림자가 드리워지고 있으며 시선은 전방을 똑바로 바라보고 있다. 크게 나누기는 상의, 정면에서 비추는 빛, 날카로운 시선, 시선을 끄는 의상색 등 자세가 낮다 하여도 상반신에 시선을 끄는 포인트를 자족 만들고 있다. 콤팩트 하면서도 무언가에 달려들려는 듯한 힘찬 구도로 정리했다.



소년의 러프 데생을 깔끔하게 딴 선화.



피부에 그림자 색을 겹쳐준다. 눈앞에서 빛이 비추는 설정으로.



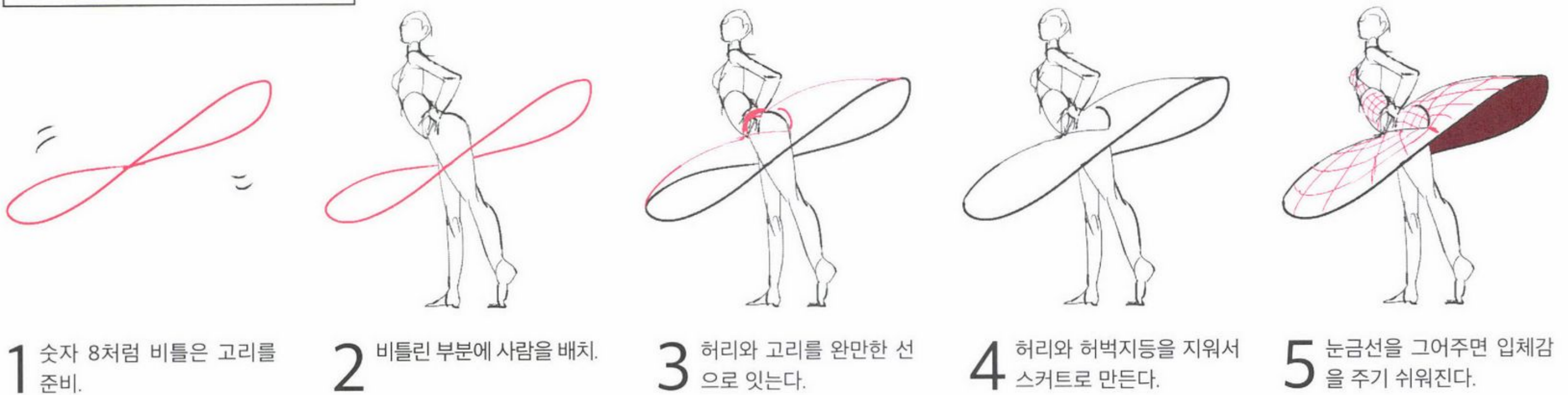
머리카락과 옷, 검의 색을 칠한다.

「고리」로 부풀음이 있는 스커트를 그리다

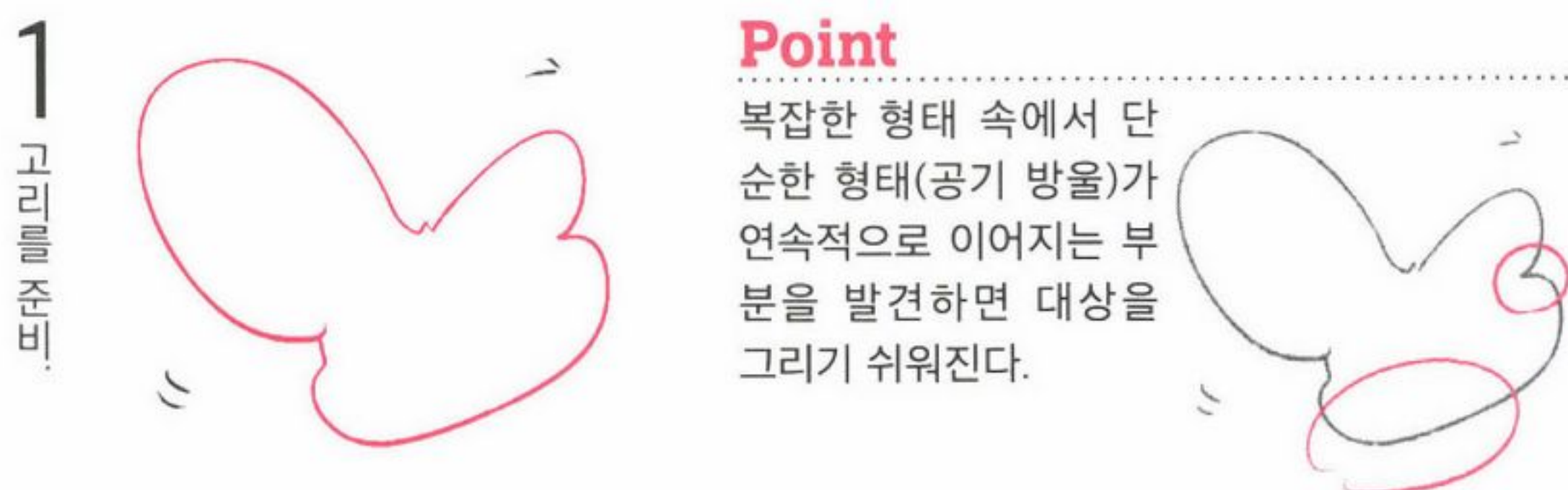
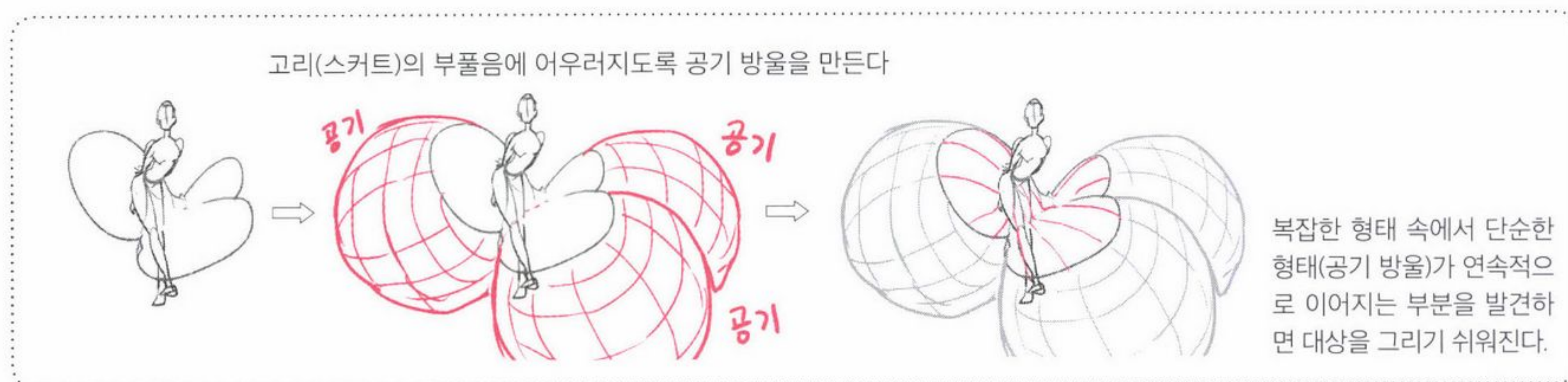


고리를 스커트 자락으로 삼아 입체적으로 마무리 해나가는 방법입니다. 「공통점을 찾아서 별개의 사 물로 전환한다」고 하는 발상으로 실시합니다. 처음 부터 스커트를 의식하면 허리에서 끝자락까지의 펼 쳐짐과 주름도 있으므로 움직이게 만드는 것이 어 렵게 느껴집니다. 끝자락에만 주목하면 「하나로 이 어지는 고리」이므로, 고리를 움직인다고 생각하면 움직임에 얼마든지 폭을 주는 것이 가능해 집니다. 분위기를 타고 그리다 보면 자신도 예상 못한 움직 임으로 마무리 되어 최종적인 착지점이 매우 재미 있어지게 됩니다. 「공통점이 있는 것과 간단한 물질」로 변환하면 그때까지 상상도 못했던 움직임을 그 릴 수 있게 되어 많은 것을 발견할 수 있습니다.

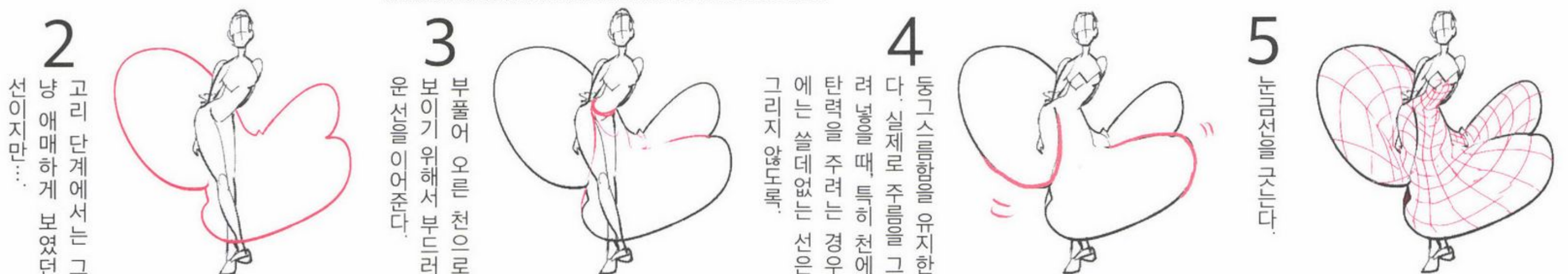
비틀은 고리로 그리다



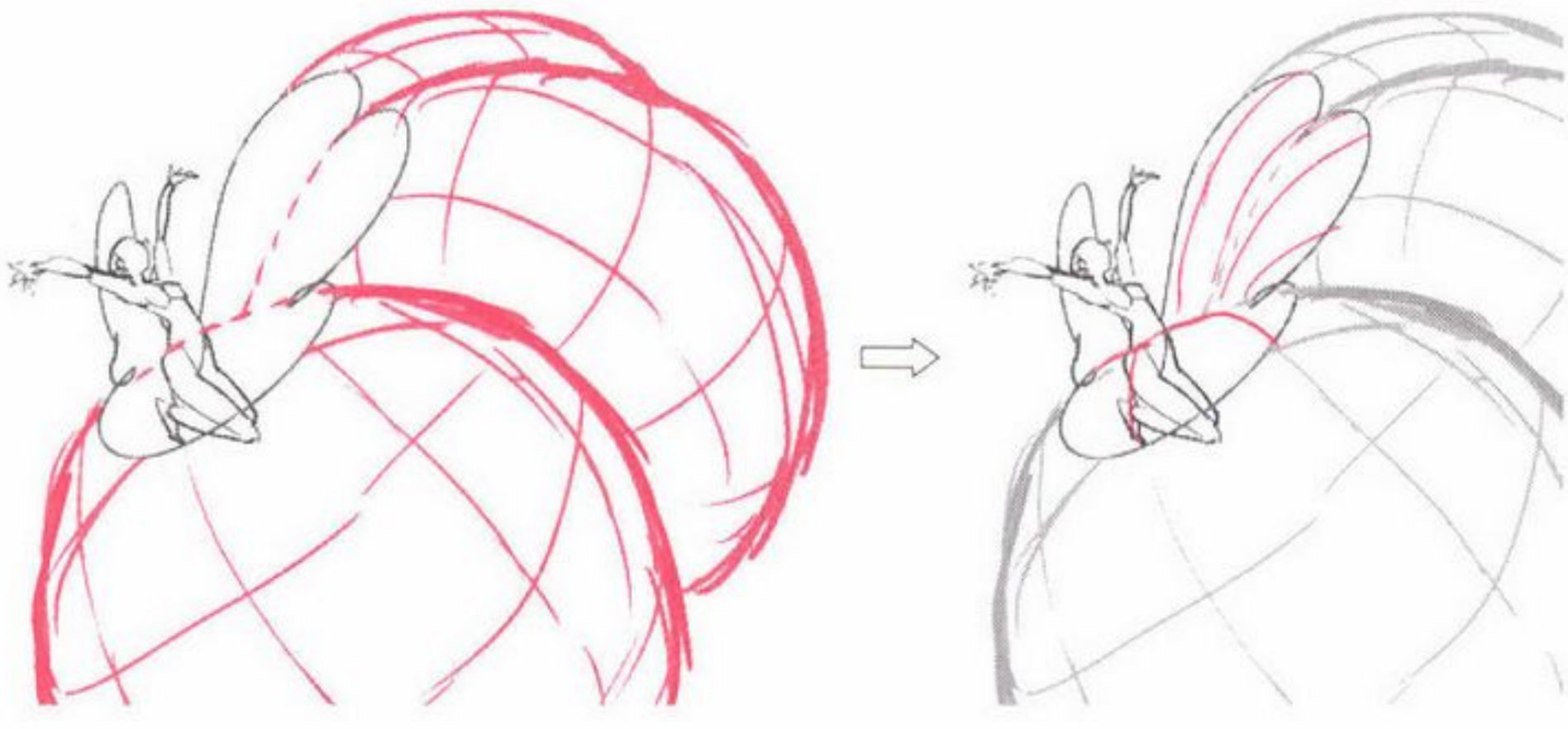
부풀음이 있는 고리로부터 그리다



무늬와 작풍에 따라 다르지만 선=아웃 라인(윤곽) 이라는 정 도로 개념을 잡아 표면적인 주름은 생략합니다. 굴곡과 패임 이 생겨난 곳으로부터 중심을 향해서 곡선을 그어줍니다. 바 람에 펄럭이는 스커트를 표현하기 위해서 안쪽에 있는 공기의 존재를 의식합니다. 눈금선을 표면에 그어주면 입체로서 보기 편해지며 색칠할 때에 그림자를 연상하기가 쉬워집니다.



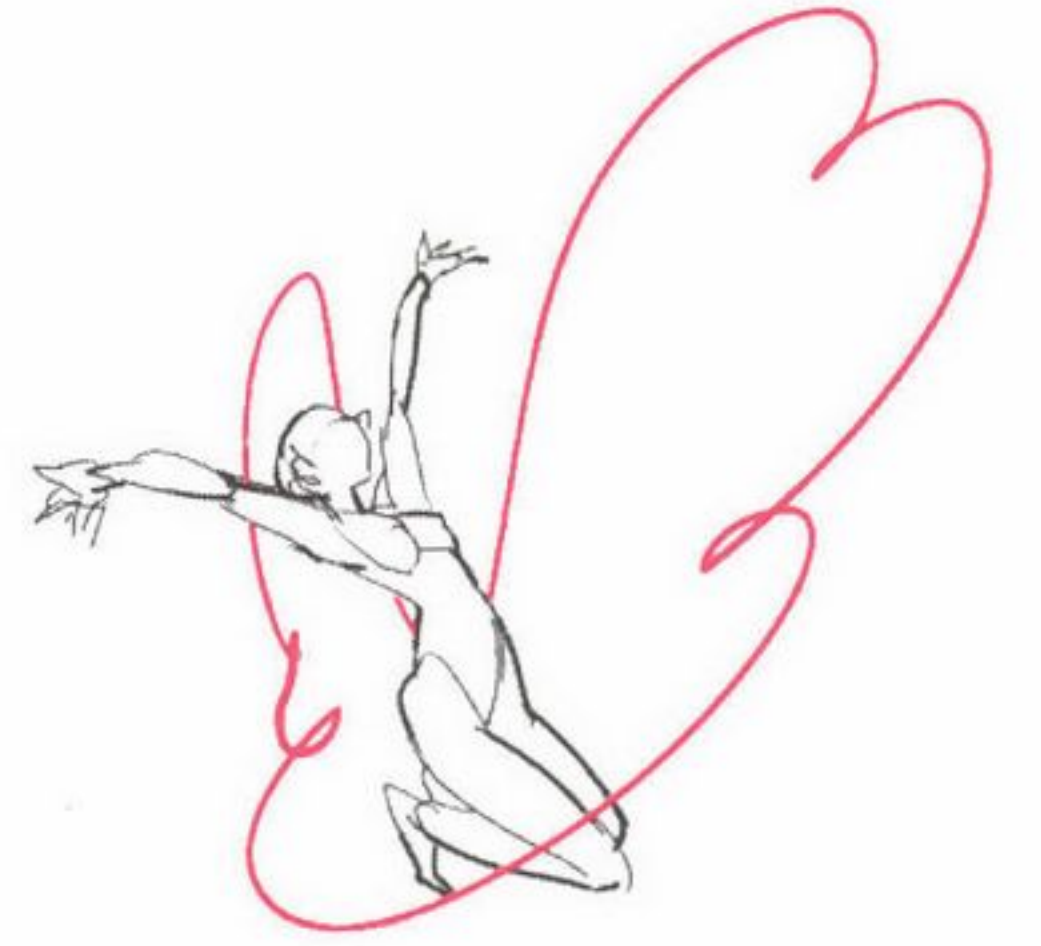
스커트가 공기로 인해 들어 올려지는 이미지



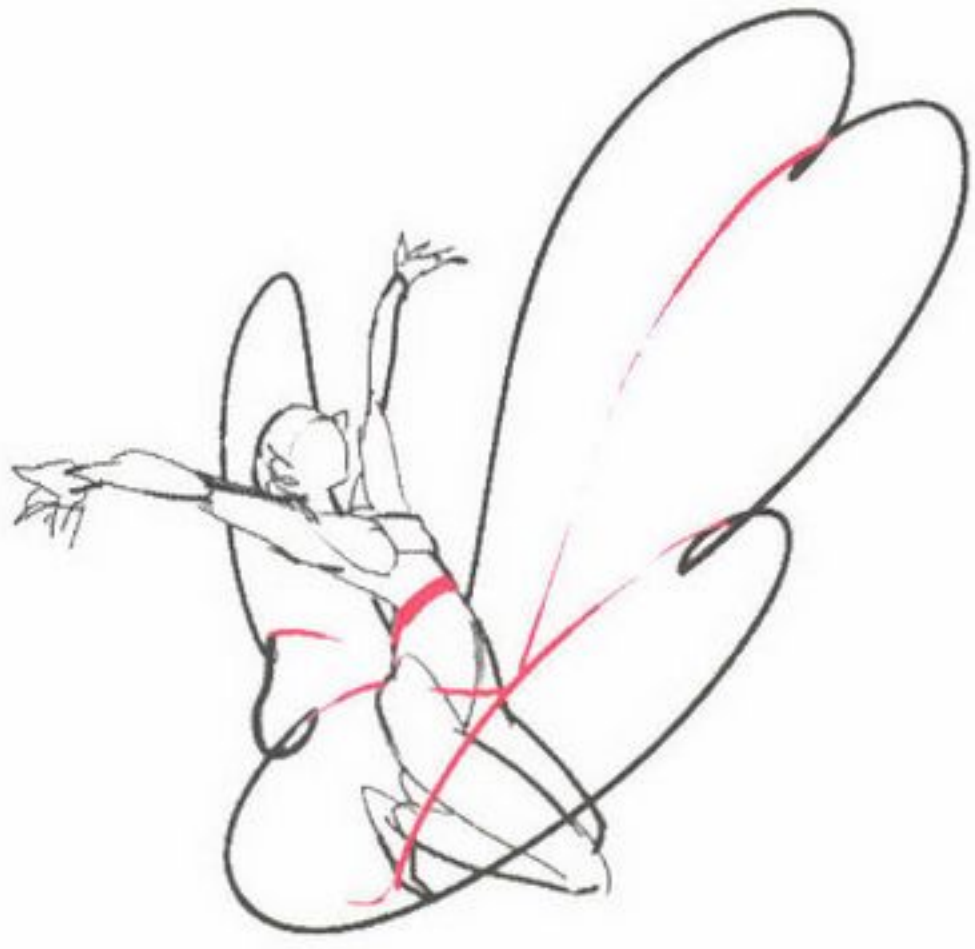
복잡한 고리로 그리다



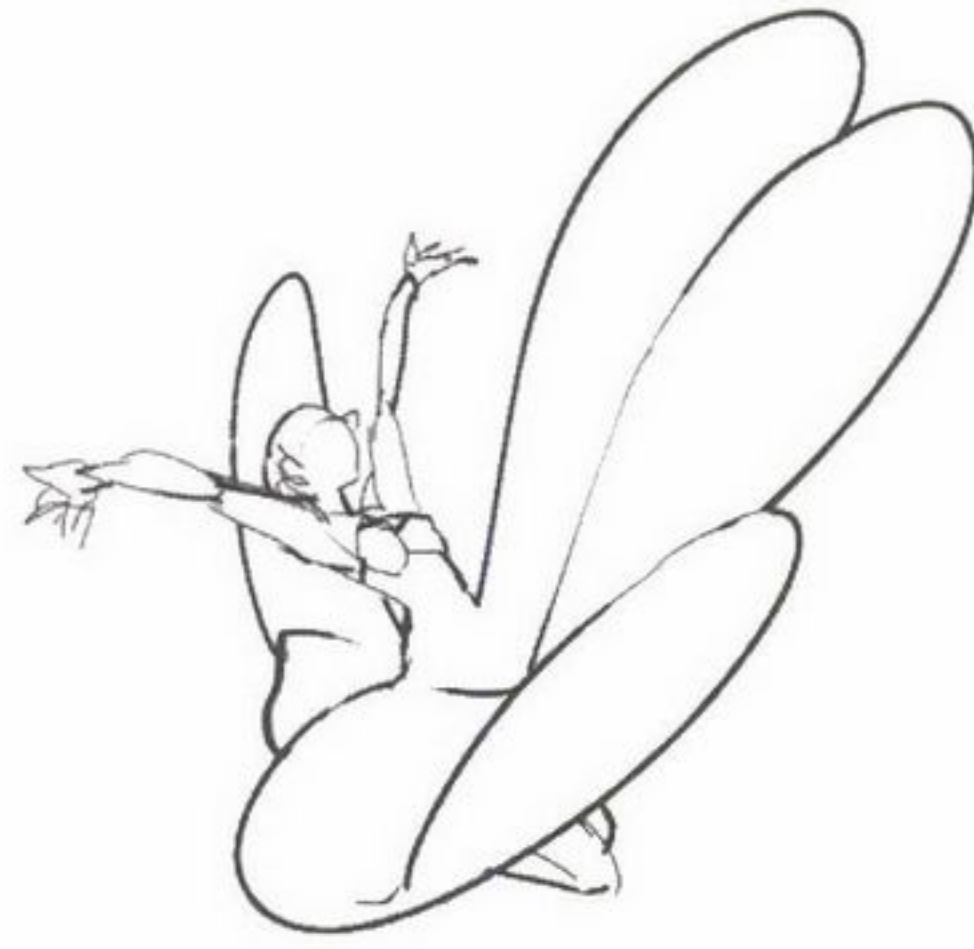
1 이번 고리는 좀 더 복잡.



2 눈앞에 커다란 부풀음을 그린다.



3 패인 부분을 커다란 주름으로.



4 위쪽으로 둥둥 떠다니는 느낌.

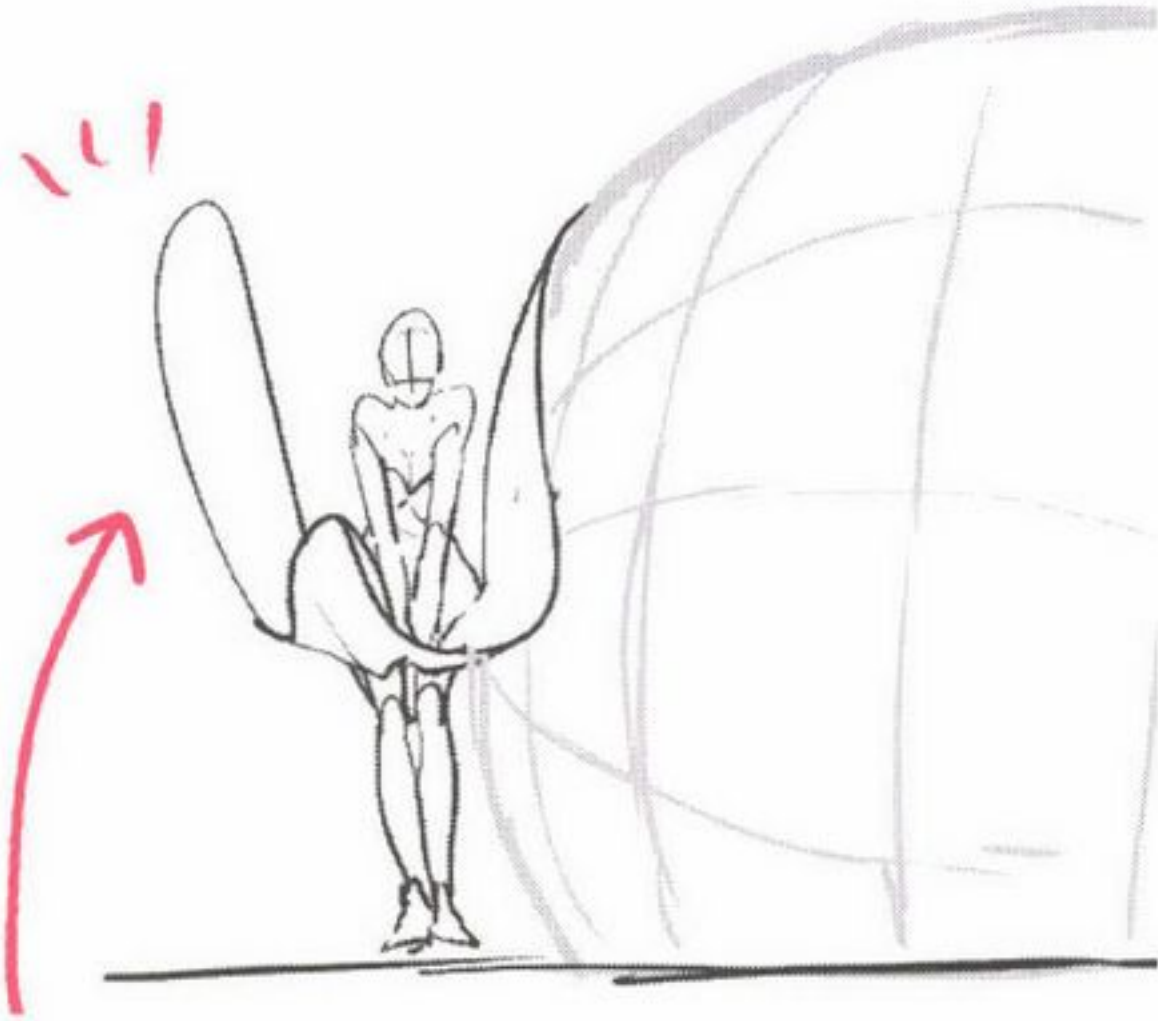


5 눈금선을 넣어본다.

직선적인 부분과 곡선적인 부분, 몽실몽실하게 부풀어 오른 부분 등 여러 가지 요소를 지닌 고리로부터 그려보았습니다. 패턴 부분에 사람을 두고 전체적으로 일렁이는 형태로 표현하고 있습니다.

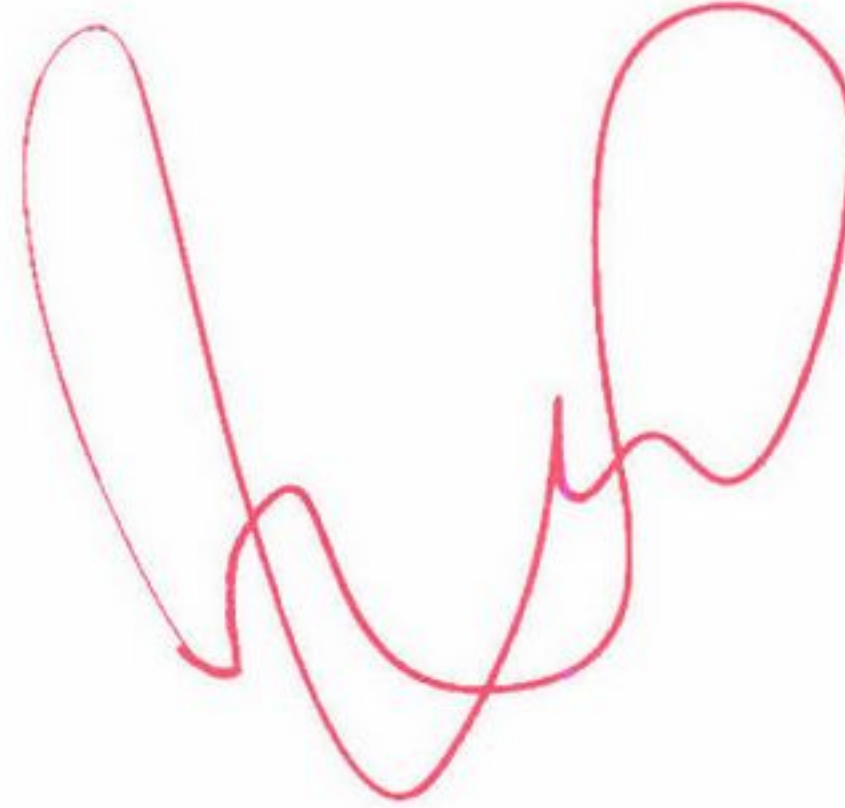
격렬한 고리로 그리다

고리의 선을 겹쳐주듯이 그리면 스커트 앞과 안쪽의 천이 한층 더 명확해집니다. 그만큼 끝자락에서 허리까지의 거리가 짧아지므로 원근감을 표현하는 것이 어려워 집니다. 끝자락에서 허리까지의 선을 일직선으로 이어주지 말고 구부려주면 움직임도 생기고 원근감도 드러납니다.



부풀어 오르는 공기를 손으로 억누르고 있는 느낌을 주기 위해서 직선적으로 그렸기에, 스커트에는 부풀음이 있는 눈금선을 그다지 갖지 않았다.

1 선이 겹쳐 있는 고리.

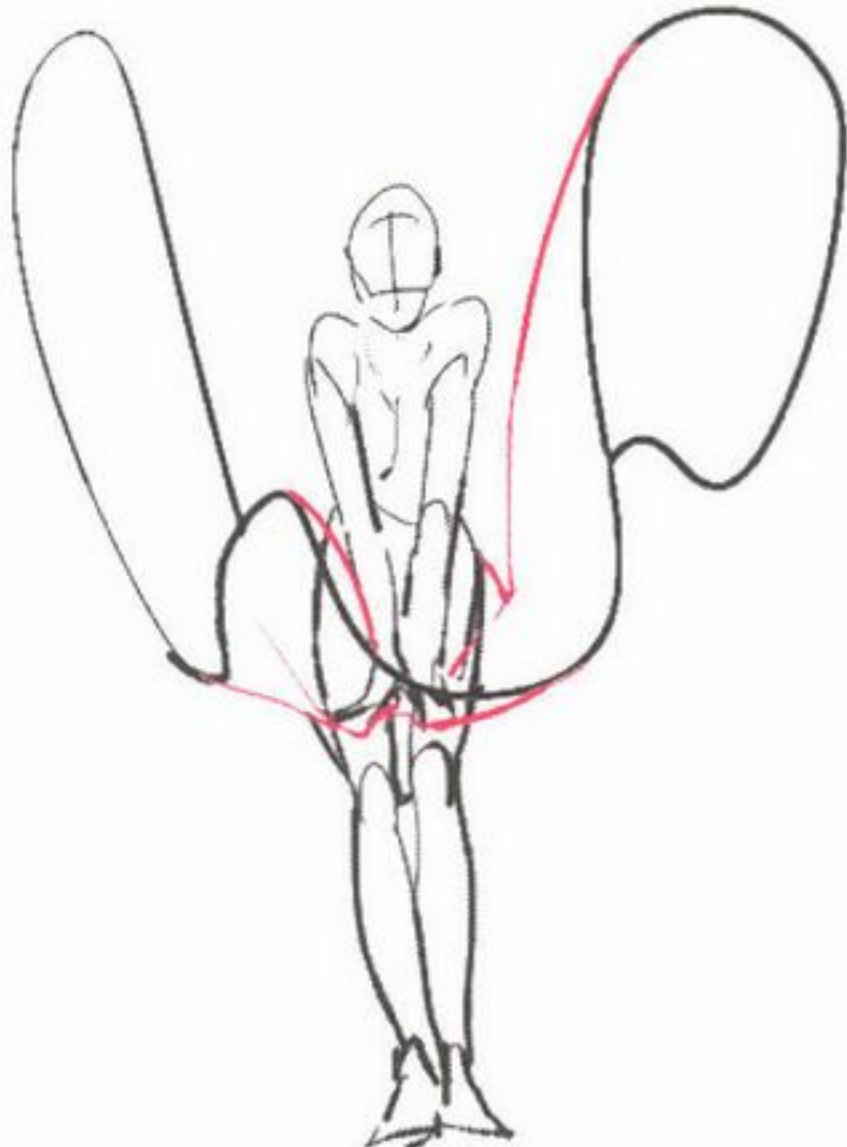


2 사람을 배치한다.



3

끝자락에서 허리까지의 선을 도중에 살짝만 구부려본다. 손으로 누르고 있는 부분들을 쉽게 알 수 있도록 스커트 앞쪽의 형태에 주의한다.



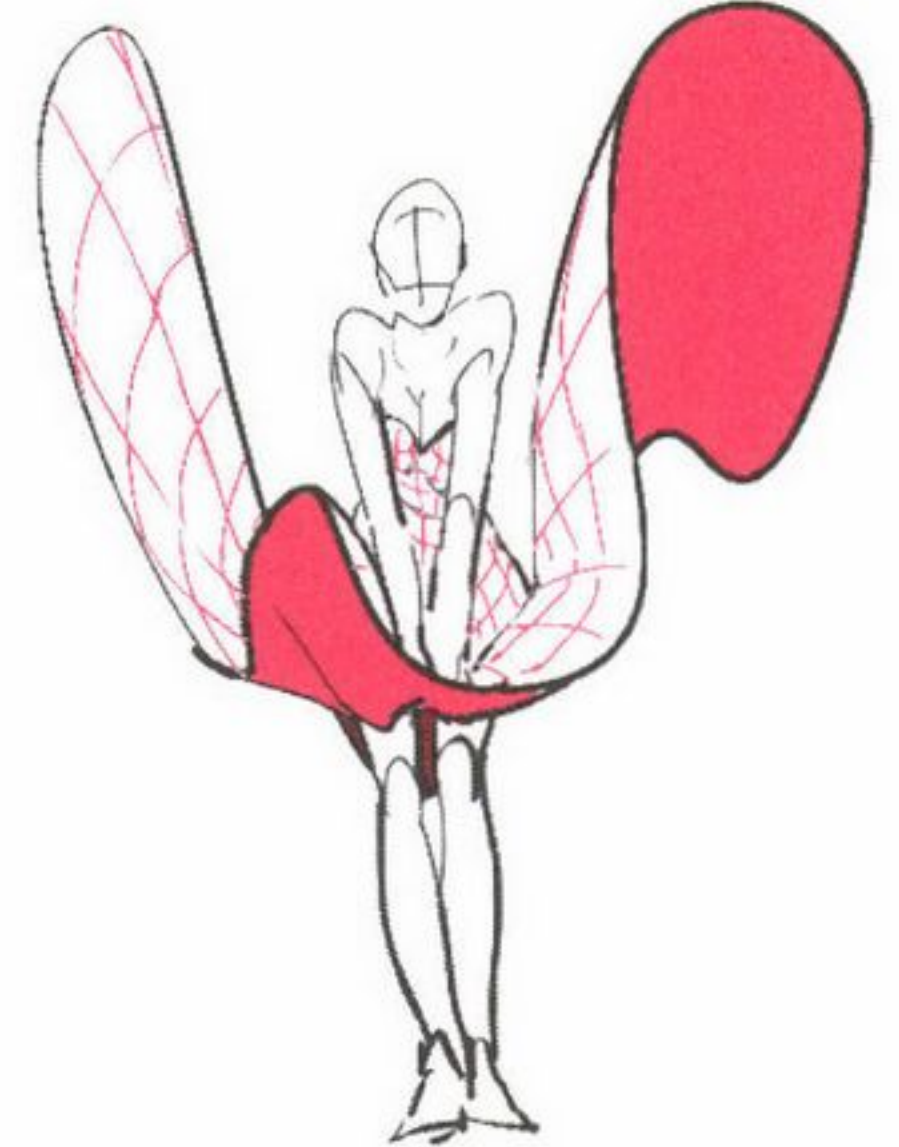
4

스커트의 안쪽과 앞쪽이 쉽게 구분된다.



5

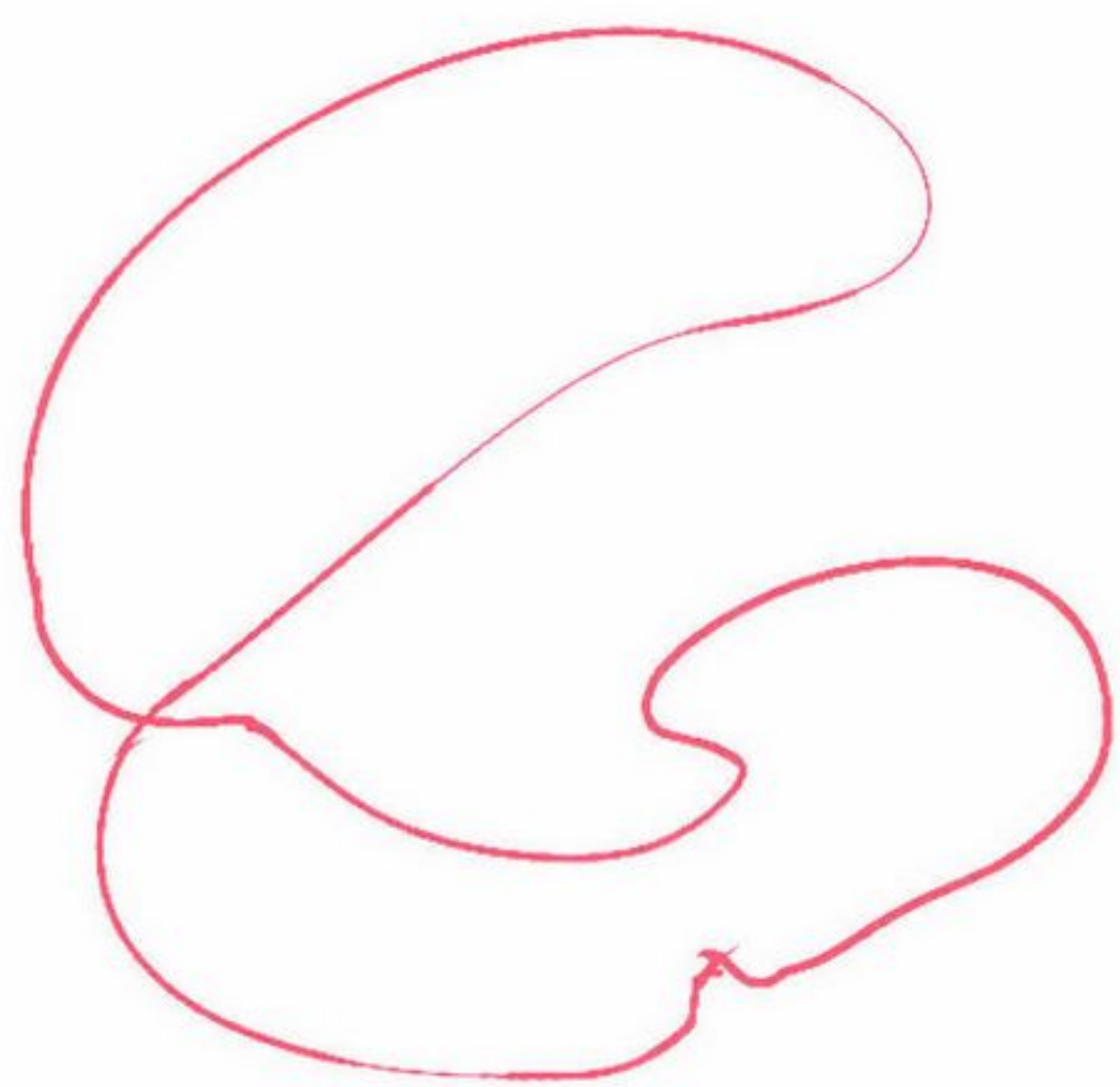
바람에 강하게 들쭉진 느낌으로 그렸기에 스커트의 눈금선도 직선적이 된다.



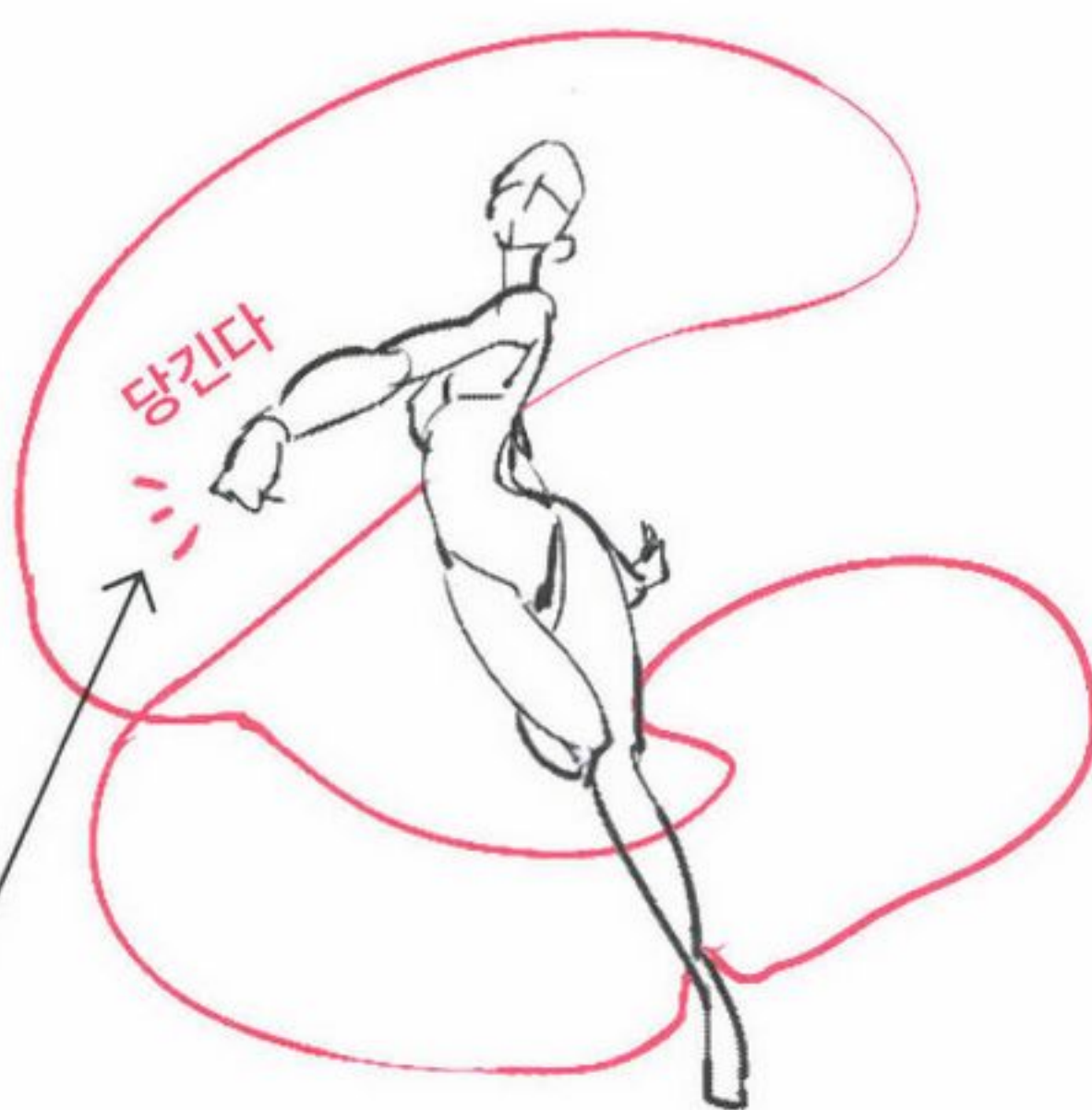
「고리」를 대담하게 움직이는 포즈를 그린다

더욱 격렬한 고리로 그린다

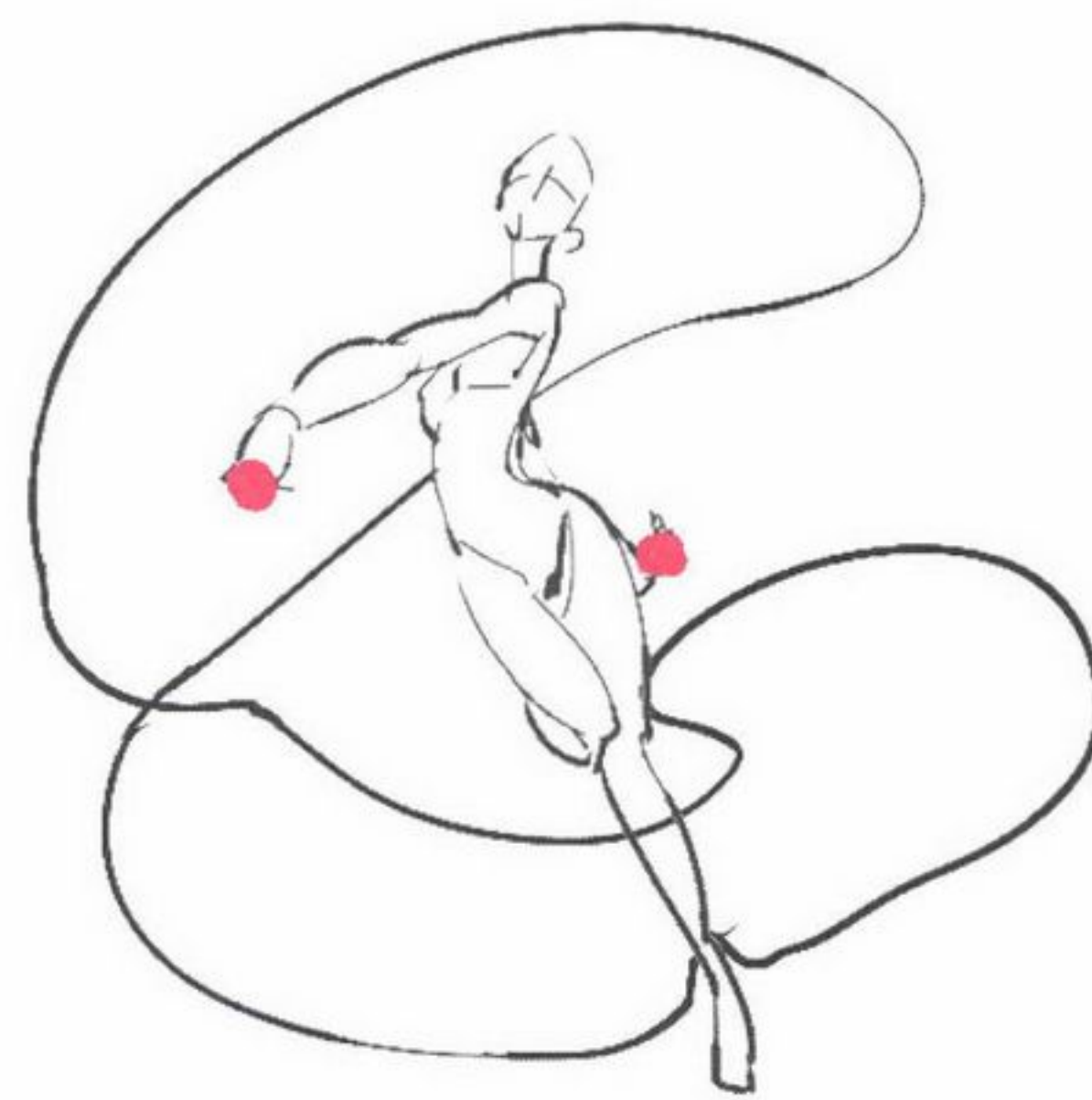
선을 교차시켜서 비틀음과 원근감을 추가합니다. 포즈에 손으로 당기는 듯한 동작을 넣었으므로 손에 이어진 선은 직선적으로 당기고 있는 기세를 드러냅니다. 부드러운 움직임과 격렬함 움직임을 선긋기로 표현해 봅니다.



1 비틀림이 있는 고리를 준비.



2 사람을 어떻게 배치할지 궁리한다.



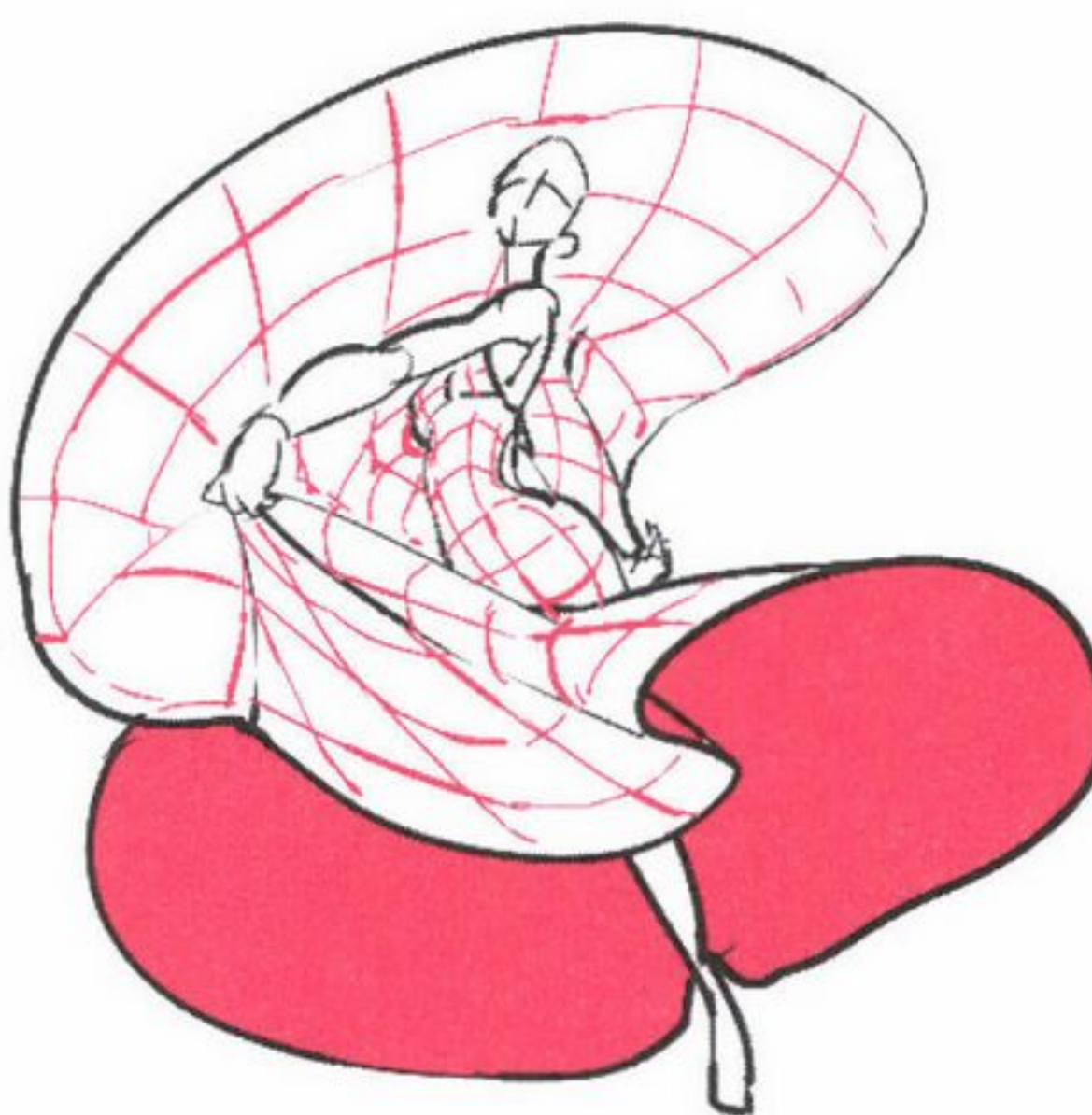
3 눈앞과 안쪽에 있는 손의 위치를 확인한다.

손으로 당기는 동작이 추가 되므로
손과 천을 직선으로 이어준다.

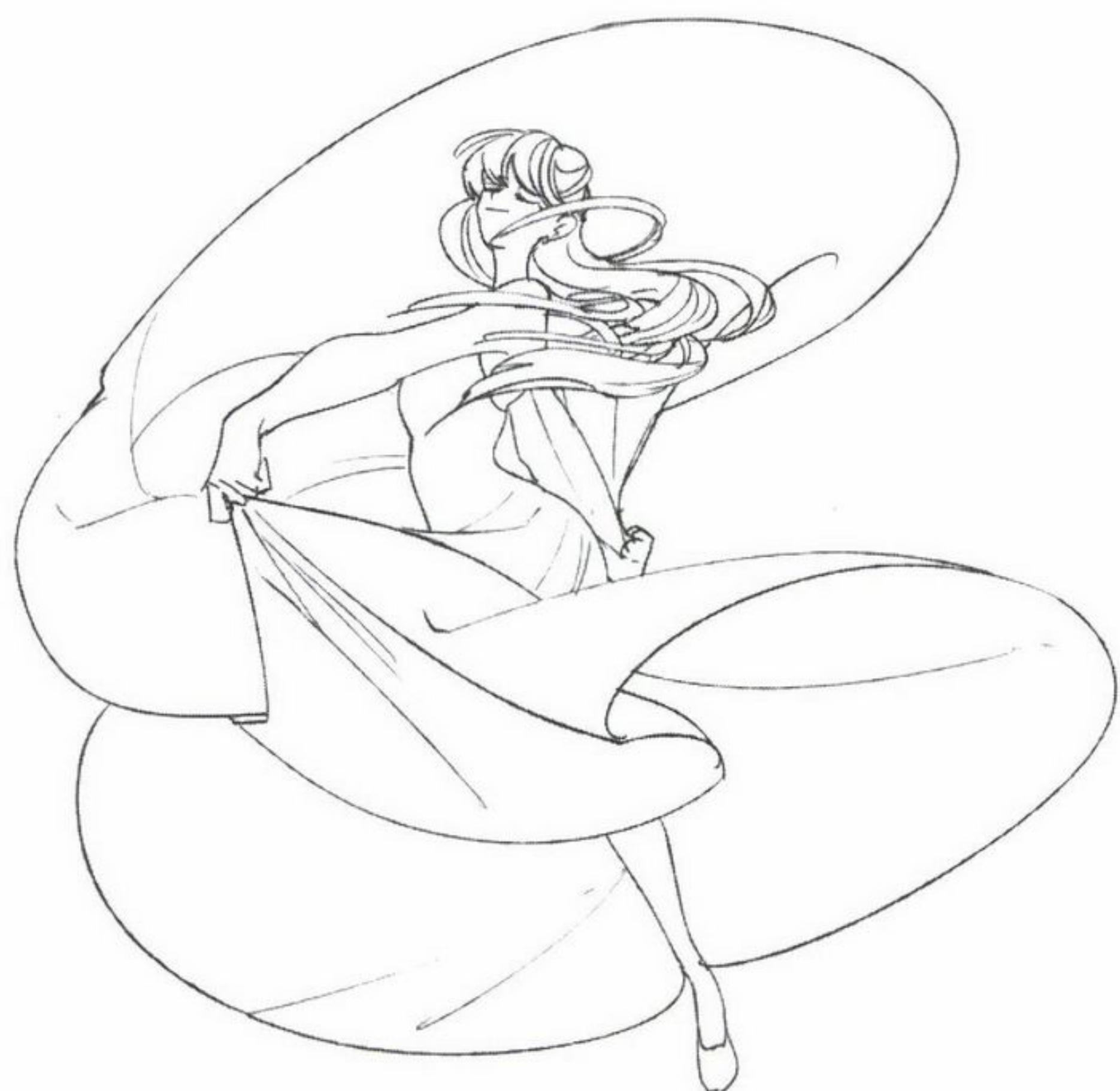


4 스커트 천이 크게 꼬여서 나부끼는 느낌을 준다.

안쪽에 부채꼴이든 모양 쪽이 팽팽하게 하여 강약을 준다.



5 눈금선을 그어서 굴곡을 확실하게 한다.



깔끔하게 탄 선화.



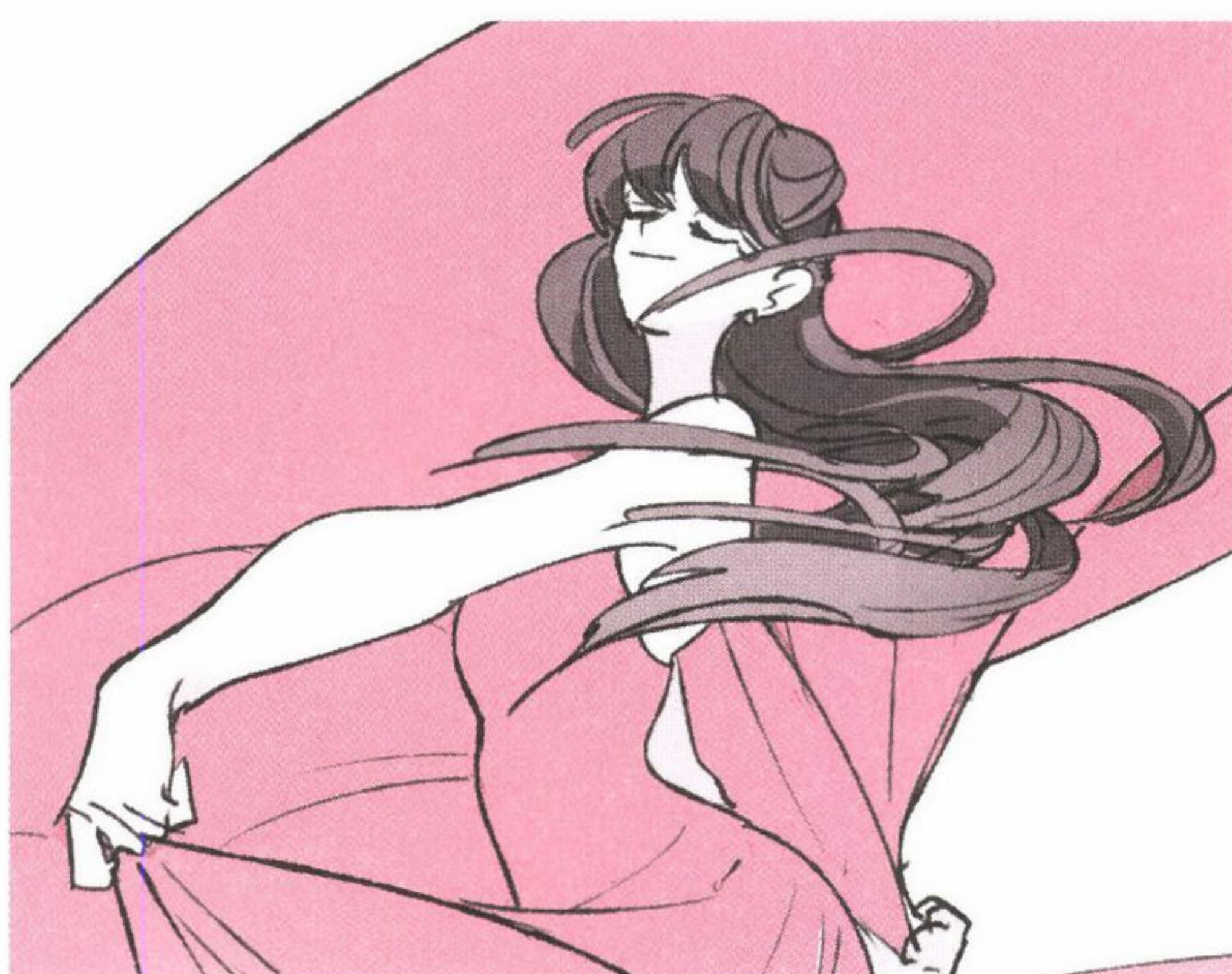
눈앞에 오는 부분이 스커트의 안쪽이 된다.



완성된 작품. 빨강과 검정 2가지색 톤으로 색을 넣어서 마무리 한 사례.



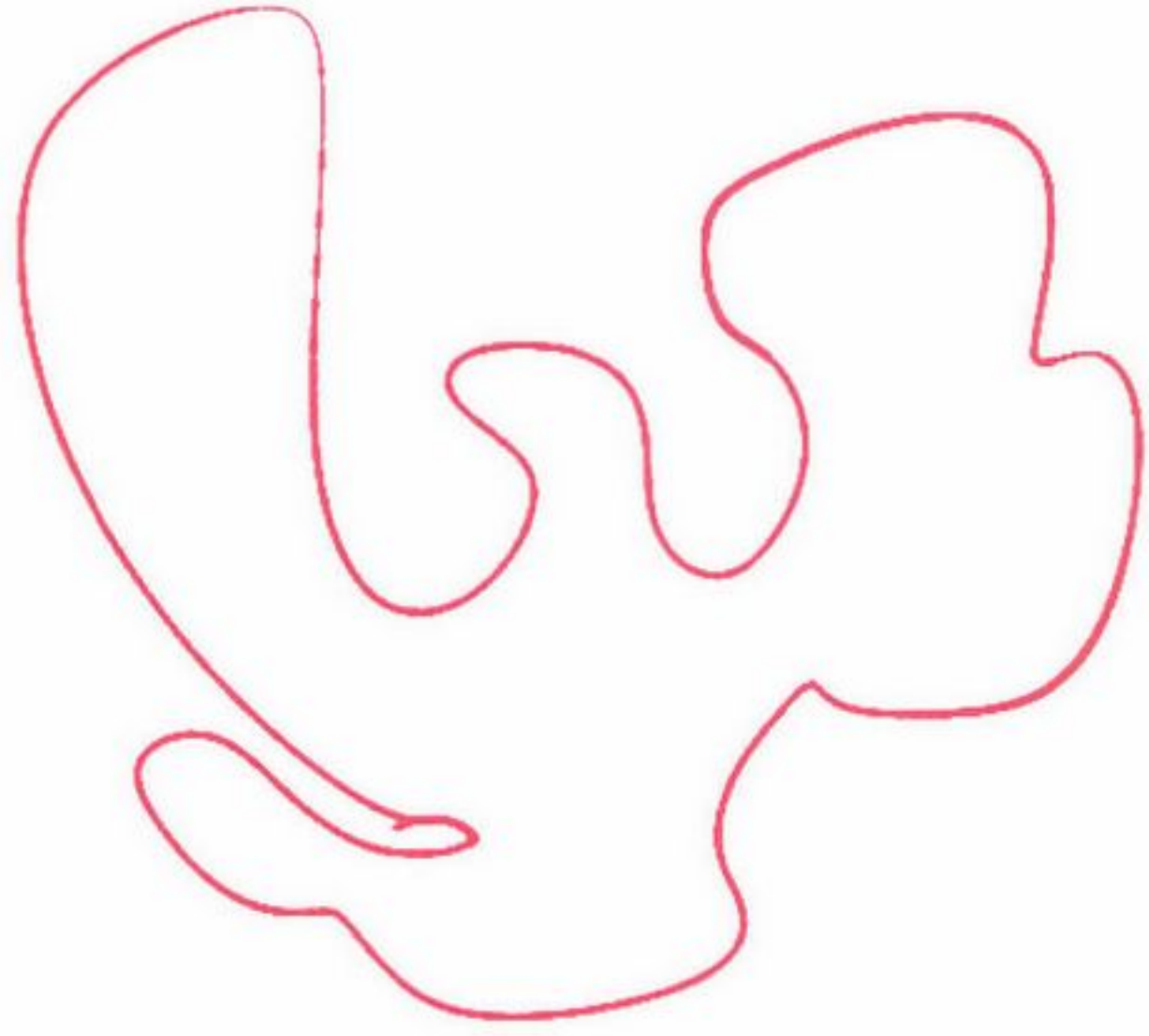
머리카락 부분은 빨강과 검정을 섞은 밝은 갈색 계열로 베이스 색을 칠하고, 약간 어두운 갈색 계열로 그림자 면을 덧칠했다.



스커트의 베이스 색. 부드러운 분홍색으로 화려한 포즈 잡기와 우아한 표정에 어울리는 여성스러운 인상으로 정돈되었다.

엷혀 있는 고리로 그리다

불규칙하게 엷혀 있는 고리로 그립니다. 겹쳐진 부분이 없고 대담하게 부풀은 곳이 많기에 큼직한 포즈에 맞춰 봅니다. 과감하게 스커트 안쪽을 많이 보여주기로 합니다. 천의 주름을 표현하는 선을 이어주는 손(붉은 동그라미 부분)이 가까운 위치에 있지만 그 틈새의 천을 느슨하게 하여 부드러움을 남기고 표정도 보이도록 했습니다.



1 굴곡이 많은 고리를 준비.



2 손까지 선을 이어준다.



3 손이 동체보다도 안쪽에 있다. 이 원근감을 포함하는 위치 관계를 파악하는 것이 중요하다.



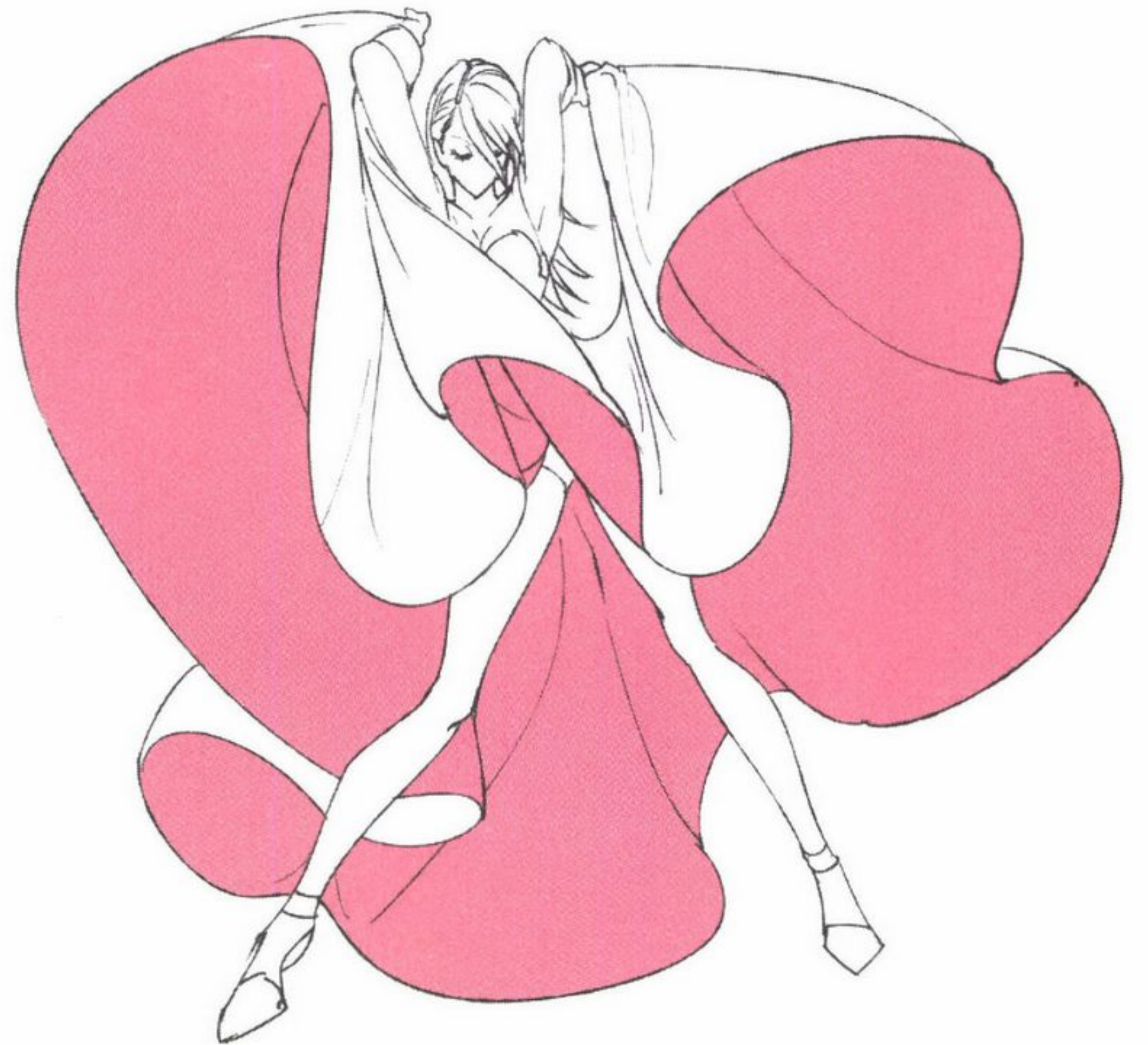
4 그냥 이대로 선을 이어주기만 해서는 표정과 신체의 움직임이 가려져 버리므로 천을 느슨하게 하여 얼굴과 신체가 보이도록 틈새를 만들어 준다.



5 스커트 표면에 눈금선을 넣는다. 고리 형태였던 스커트 안쪽에 다이내믹하고 대담한 움직임을 강조하고 있다.



깔끔하게 탄 선화. 커다란 형태가 무너지지 않도록 천의 자잘한 주름을 추가로 그린다.



스커트 안쪽을 보여주는 포인트로 삼아보았다.



완성된 작품. 빨강과 검정의 색을 대담하게 구사하여 색의 콘트라스트를 자아내고 있다.



피부 부분은 담백한 그레이의 그림자에서 멈추고 스커트의 검은 천에 맞추어 모노톤으로 연출 해보았다. 안감의 빨간색 보다 이목을 끌어 강렬한 인상을 줄 수 있다.



스커트의 베이스와 그림자 색. 그림자를 2단계의 농담으로 나누어서 그림자 중에서도 한층 더 깊은 파고드는 부분을 만든다.

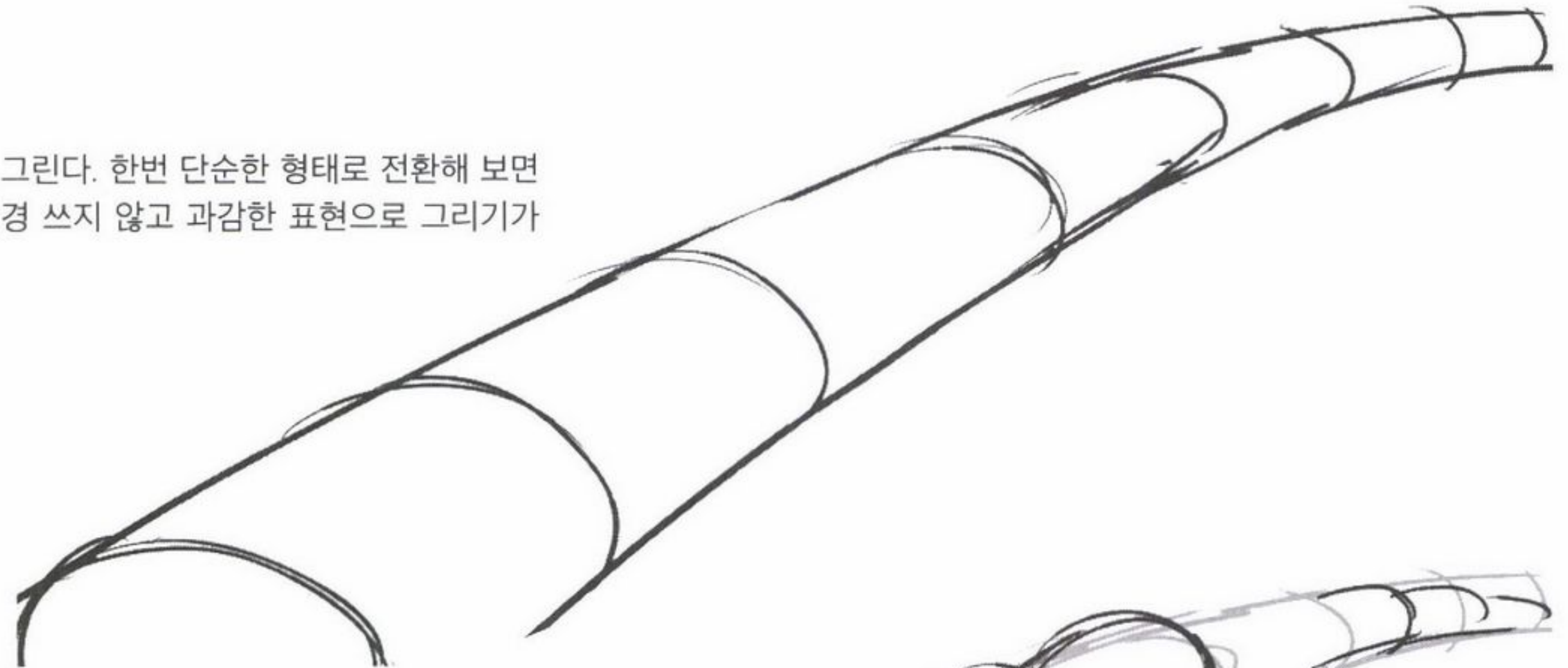
「원통」을 이용하여 입체감을 드러내보자



「원통」을 이용하여 안쪽에서 앞으로 오는 움직임을 연출!

처음에 그린 것은 채썰기 된 단면이 연속으로 이어지는 이미지입니다. 동체로부터 팔다리가 자라나는 느낌으로 그릴 때도 있고, 보여주고 싶은 것에 따라 팔과 다리에서부터 이어져 나가는 경우도 있습니다. 그리고 싶은 대로 그리기 위해서 다양한 수법을 시험해 봅시다.

1 화면 안에 통이 쭈욱 뻗어 있는 느낌으로 그린다. 한번 단순한 형태로 전환해 보면 신체의 부위 마다 정해져 있는 비율에 신경 쓰지 않고 과감한 표현으로 그리기가 쉬워진다.



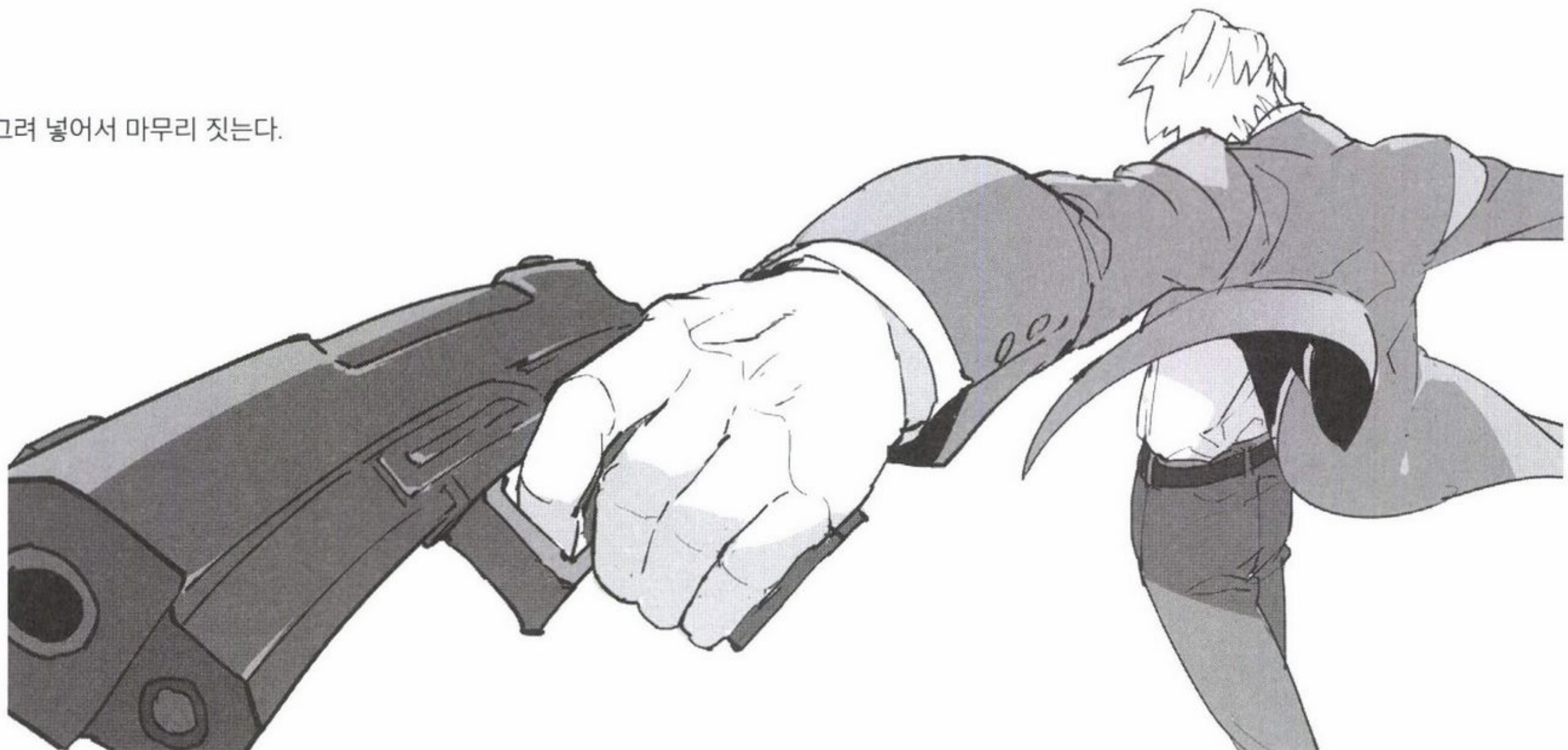
2 채썰기 한걸 겹쳐 쌓은 이미지를 팔로 변환. 총을 들게 해본다.



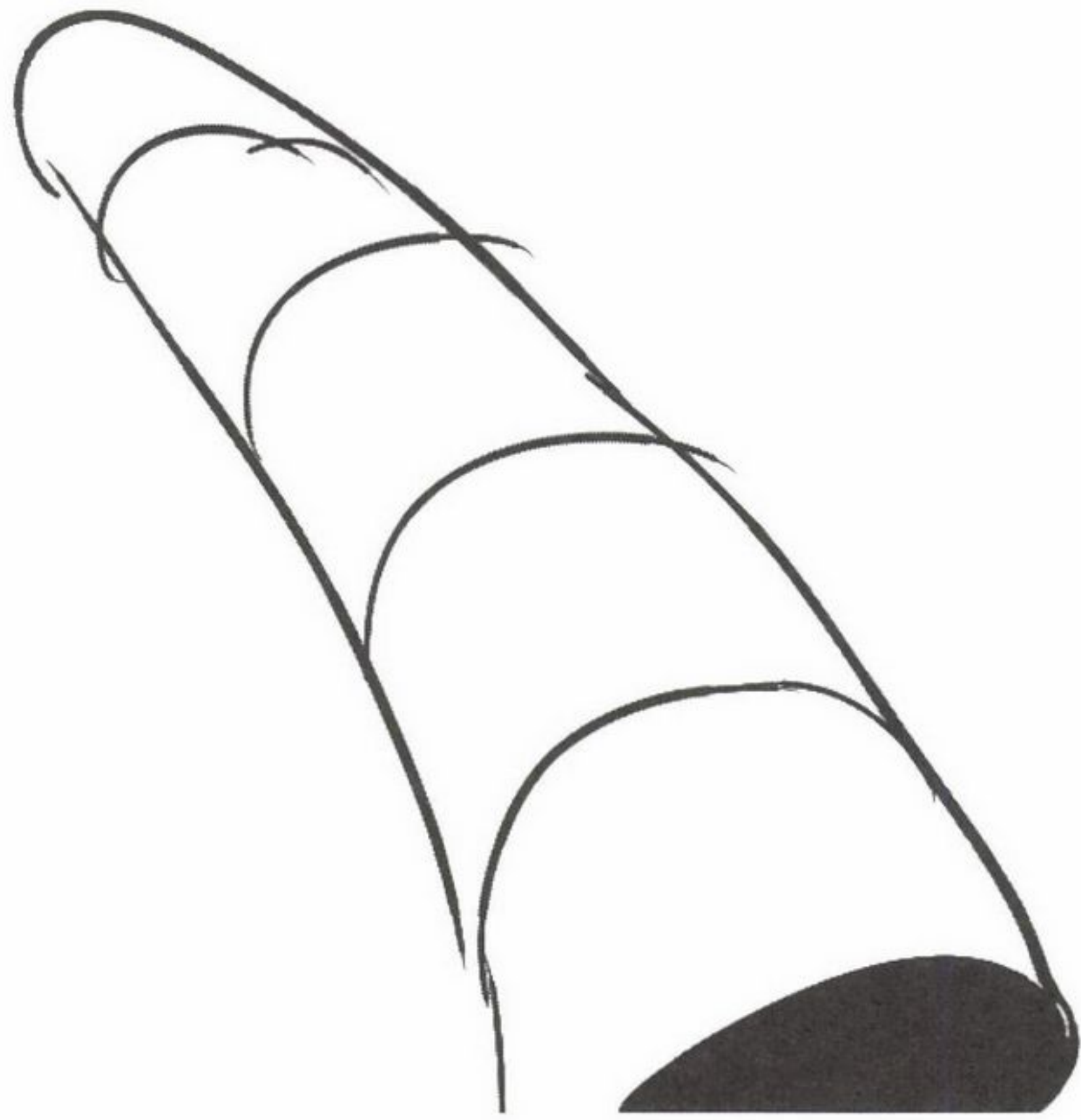
3 안쪽에 뒷모습을 그린다. 등을 강조하는 대담한 하이 앵글로 해보자!



4 세부를 그려 넣어서 마무리 짓는다.



「원통」을 이용하여 아래서부터 위로 가는 움직임을 연출!



1 겹쳐 쌓은 통을 그린다.



2 눈앞에 돌출된 발을 그려주면 통이 다리로 보이기 시작한다.



통과 이어준다

3 안쪽에 있는 오른쪽 다리, 왼쪽 다리의 허벅지를 통 형태로 그려준다.



통은 계속 이어준다

4 동체도 통으로 그려서 원근감과 입체감을 잡는다.

이런 식으로 그리는 경우 팔과 다리 등의 비율도 고려하지 않으므로 관절 경계와 두께를 바꾸는 것도 가능합니다. 연출이라는 인상을 심어 주게 되면 독자성이 생겨서 유니크한 작품이 됩니다.

5 칼을 쥐어줘서 한층 더 강한 원근감을 준다.



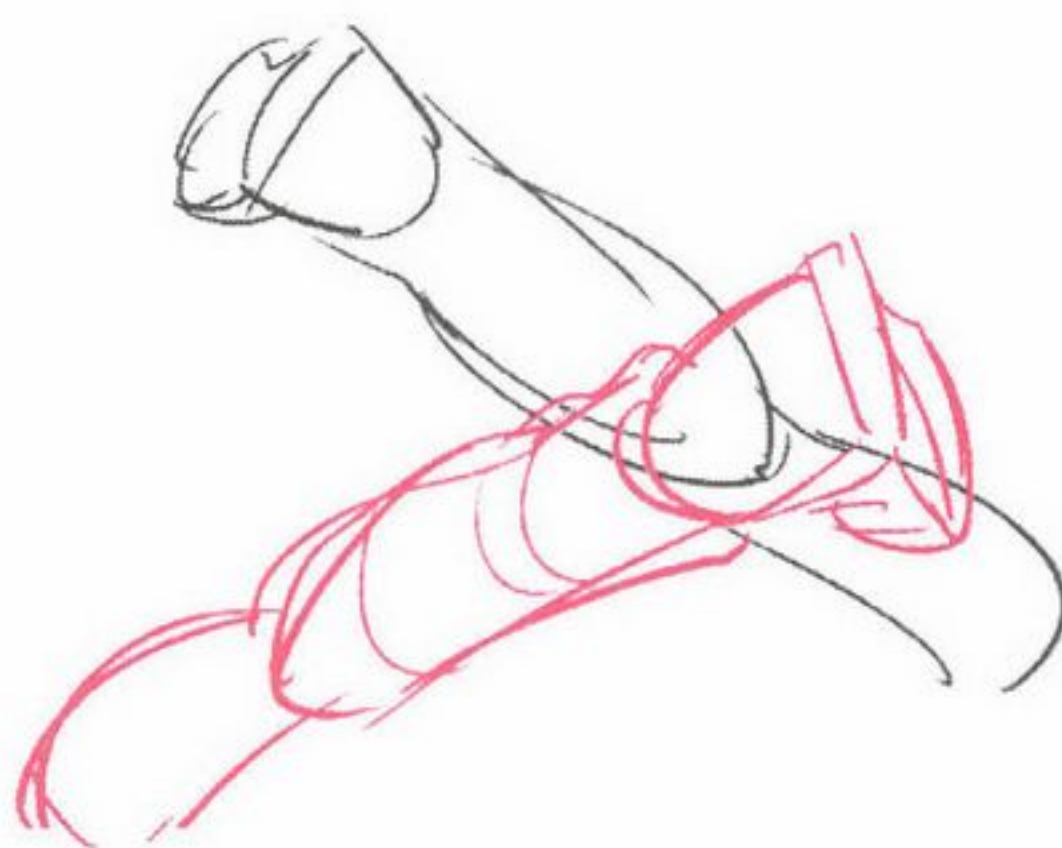
통으로 이어서 끝냈다.

「원통」을 이용하여 2방향의 움직임을 연출!

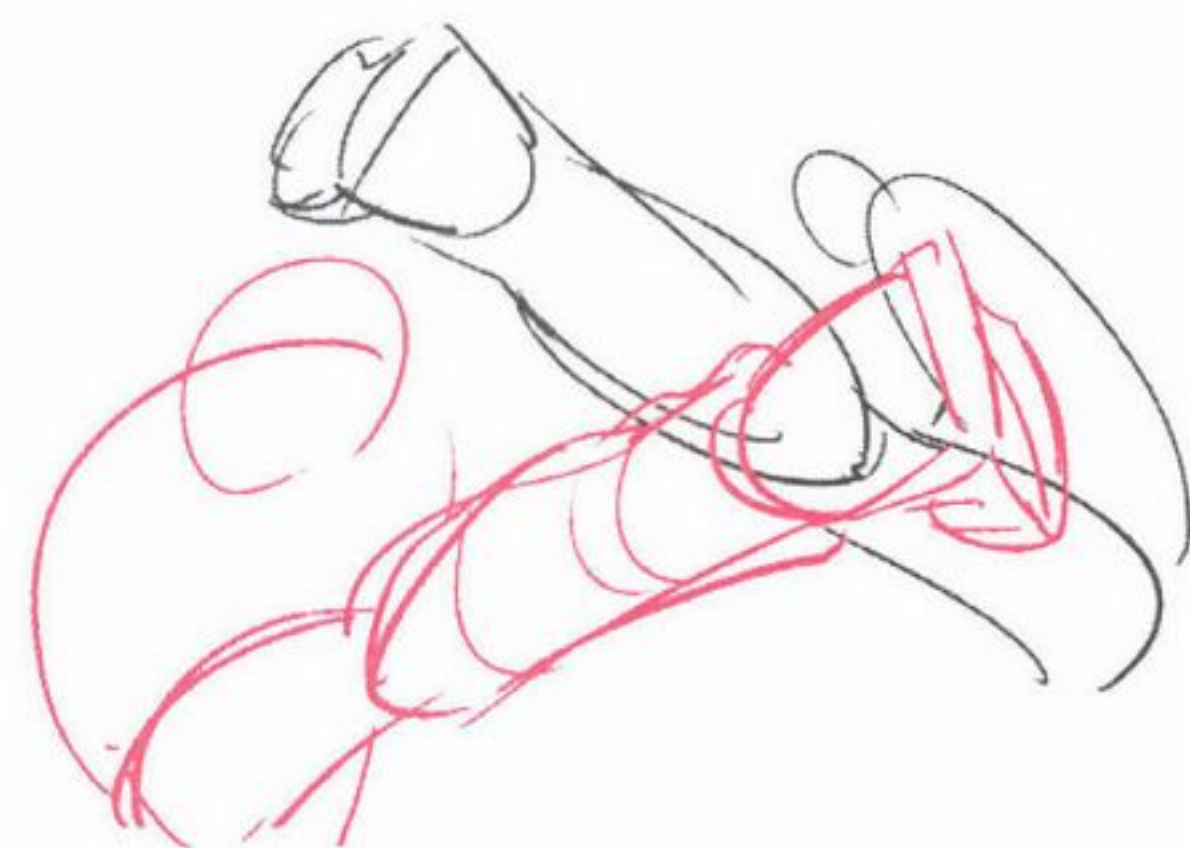
화면에 넣었을 때 강약의 기준이 되는 선이 생기도록 주요 부위의 배치를 먼저 하는 방식입니다. 십자가와 S자 등 실제로 있는 도형과 문자에 대입하면 깔끔하게 정리 됩니다. 「삼각형으로 이루어진 구도가 아름답다」는 말은 잘 알려져 있으리라 생각합니다. 예를 들어 삼각형과 알파벳을 조합해 보는 식으로 자신이 생각해낸 구도와 배치를 계속해서 시험해 봅시다.



1 통은 2개 교차 시켜서 「십자가」를 만든다.



2 보여주고 싶은 부분부터 먼저 그려나간다. 이번에는 다리부터 시작.



3 신체의 위치를 잡아준다.



4 관절의 경계를 확인하여 그리면서 미세 조정을 한다.

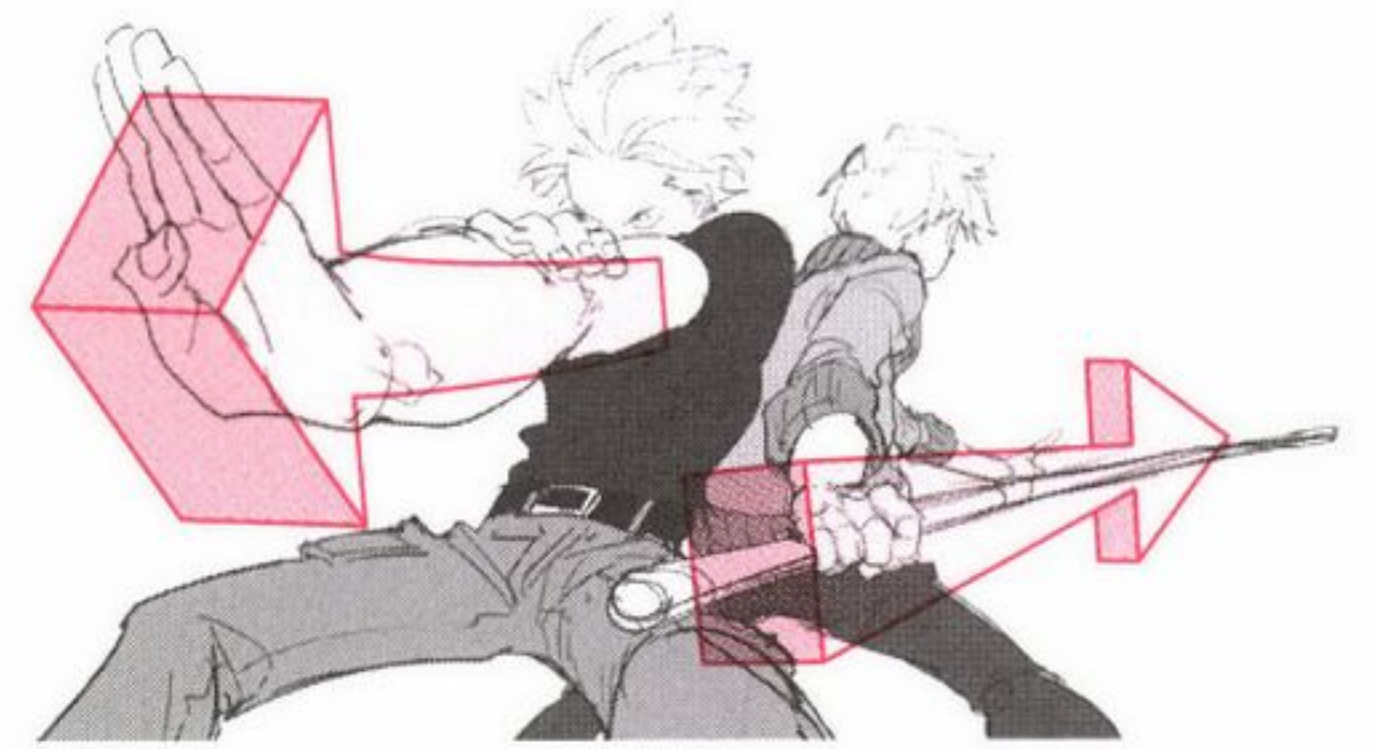
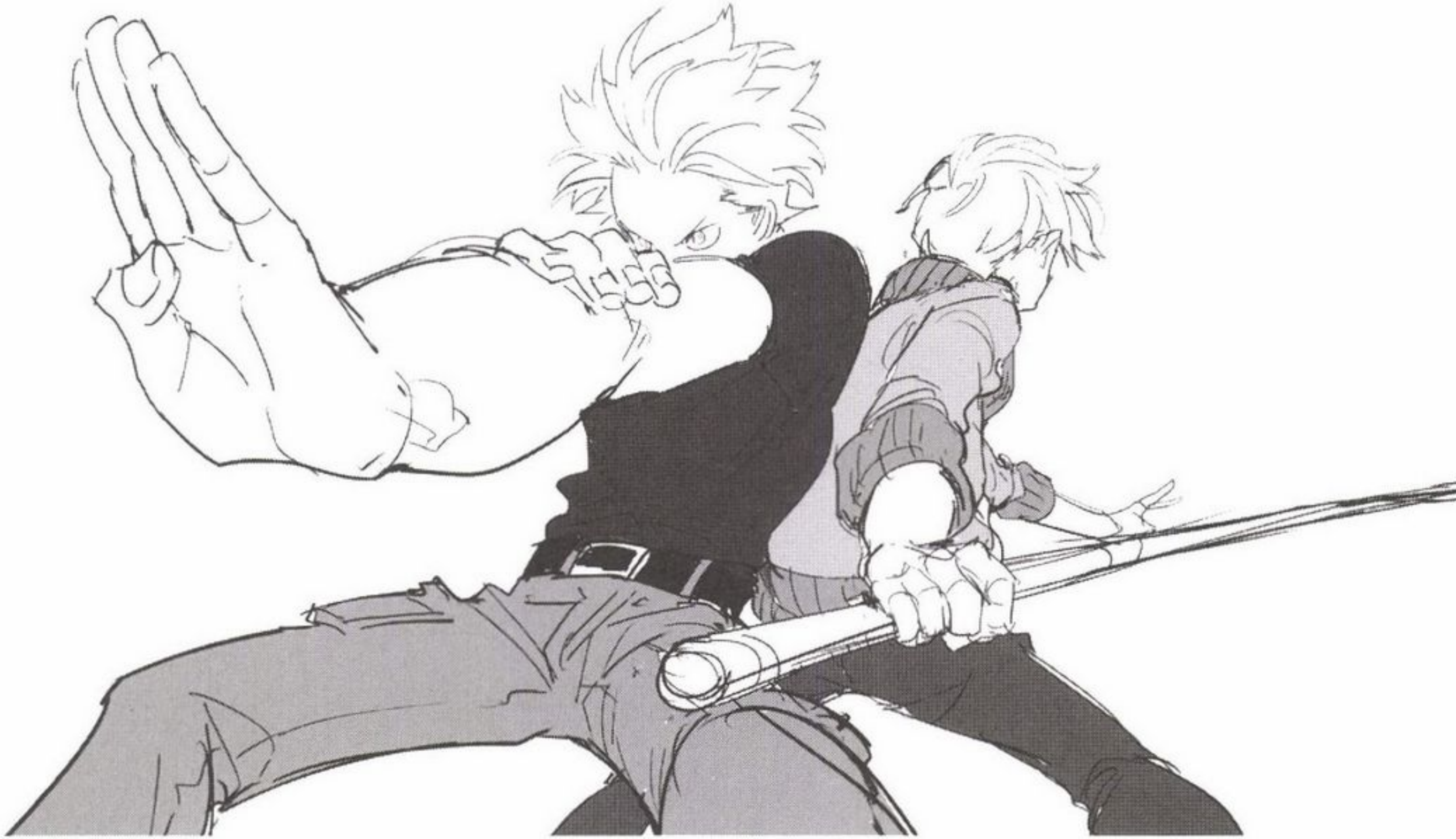


그림 1의 십자가와 비교해 보면 겹치는 정도와 위치 관계가 꽤나 달라져 있다. 어디까지나 머릿속으로 생각한 수순이므로 도중에 「이러는 게 좋겠다, 저러는 게 좋겠다」는 생각이 든다면 아이디어에 맞춰서 점점 변화시켜 나간다(권두 8p에서 풀 칼라로 색칠한 제작 프로세스를 게재).

5 선화를 클린업 하여 빨강과 검정 2색의 톤으로 색을 넣어서 마무리한 작품.

정반대 방향의 움직임

힘이 향하는 끝부분을 화면 눈앞과 안쪽에 배치한 것. 안쪽에서 눈앞으로, 눈앞에서 안쪽으로 입체적 흐름을 만들어서 그림에 원근감을 주고 있다. 「다른 방향으로 힘이 작용하고 있는 것」을 전면에 그리고 화면 밸런스를 잡아주면서 박력을 준다.



눈앞으로 돌출된 팔과 안쪽으로 뻗어나가는 무기가 화면에 움직임과 원근감을 주고 있다.

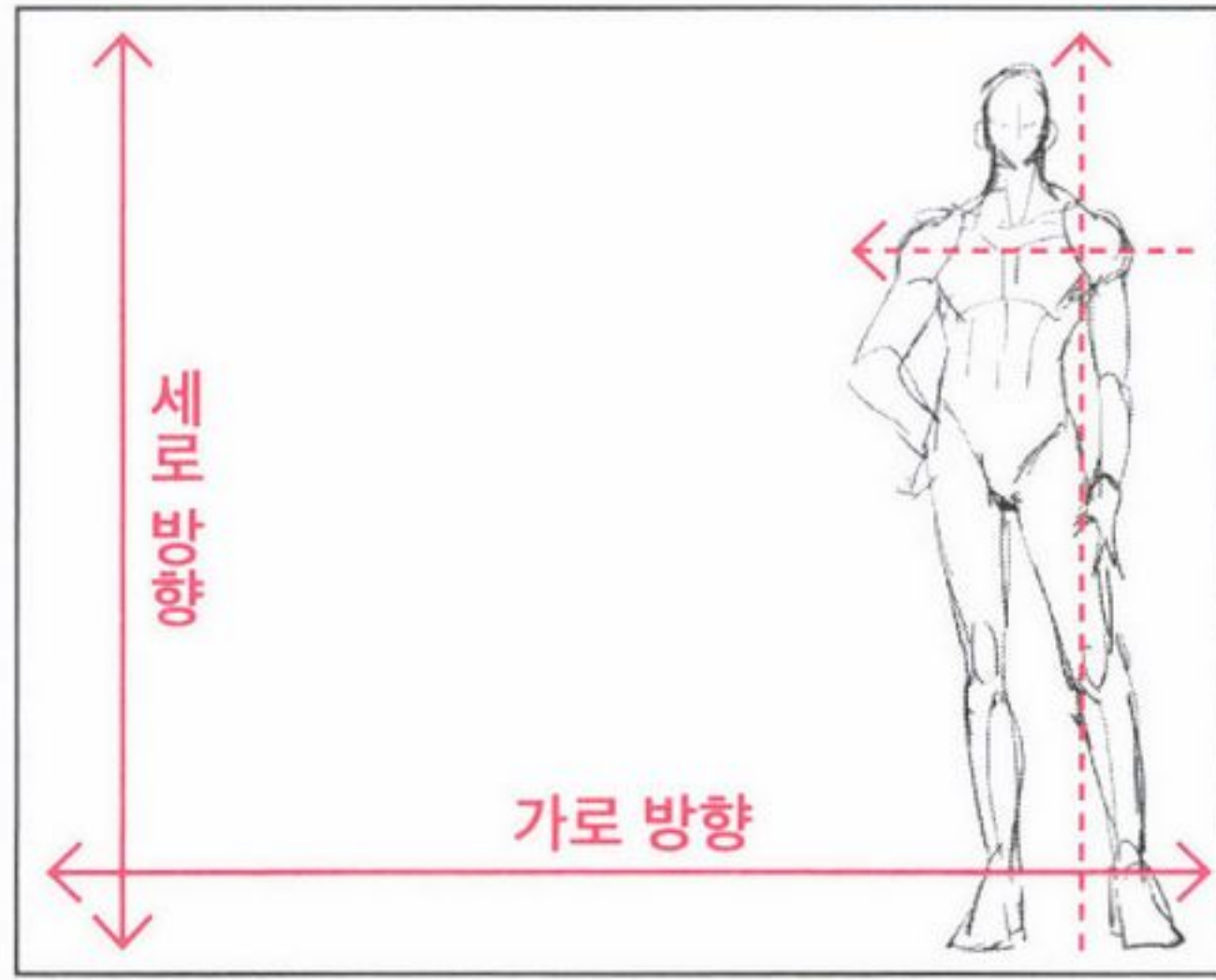
대각선으로 향하는 움직임

상하와 좌우를 반전해서 인물을 배치하는 구도는 시메트리한(점대칭과 선대칭) 그림이 되어 약간 환타지한 인상을 준다. 화면을 화려하게 만들어주는 편리한 구도지만 어디서 본 듯한 흔한 패턴이 되기 십상이다. 동실동실한 공간에 긴장감을 주어 박력을 더하기 위해서 팔을 과감하게 전면으로 뻗어서 강약을 주었다.

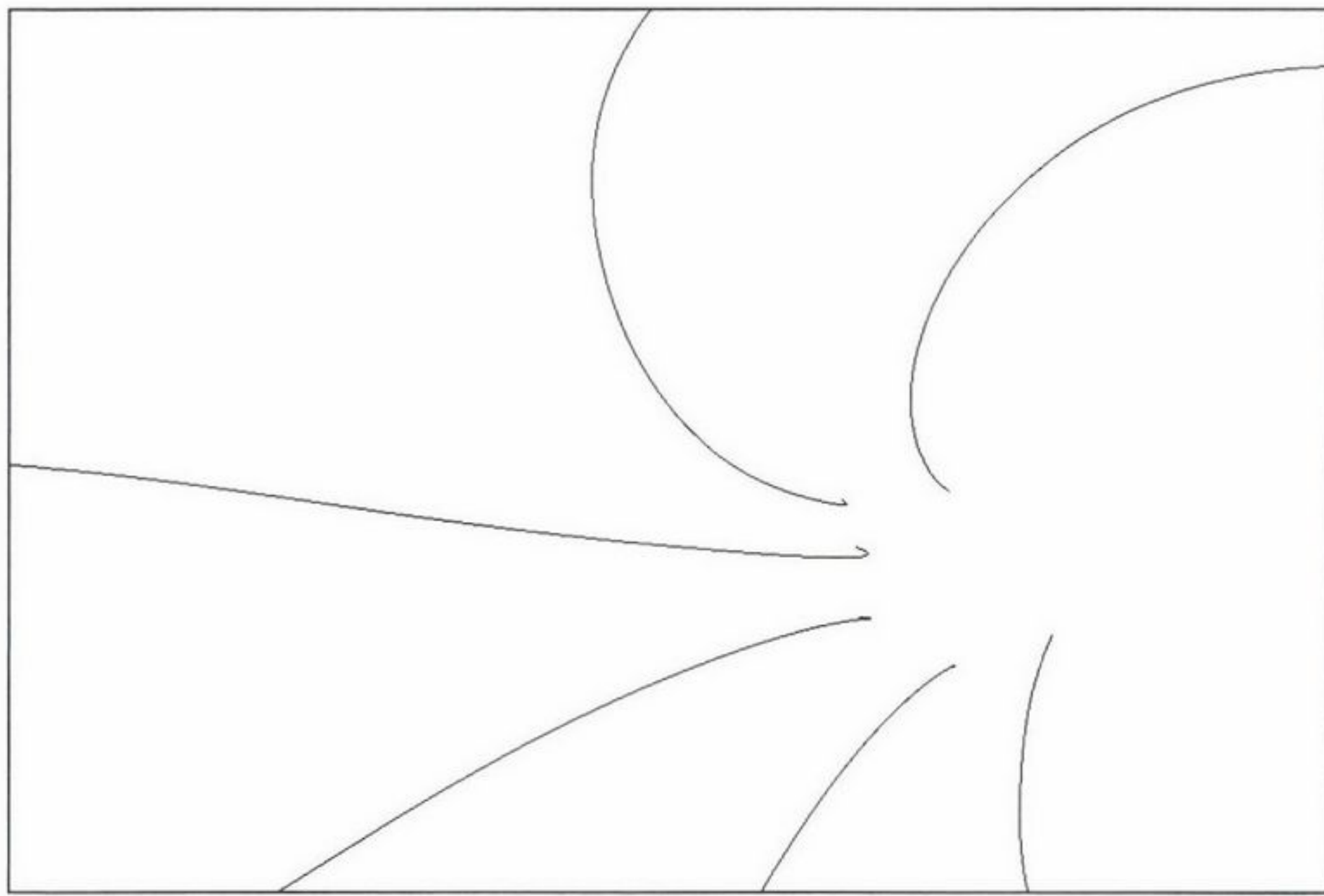


이 작품 사례에서 화면에 박력을 주는 역할을 담당하는 있는 것은 두 명의 소녀가 각자 대각선으로 뻗고 있는 손이다. 오른쪽에 있는 소녀의 팔은 화면 왼쪽을 뚫고 나가듯이, 왼쪽에 있는 소녀의 팔은 화면 오른쪽으로. 다른 방향으로 힘이 작용하게 하여 한정된 공간 안에서 흐름을 만든다. 시선도 각자 뻗은 팔과 동일한 방향으로 하여 한층 더 힘찬 인상을 주고 있다.

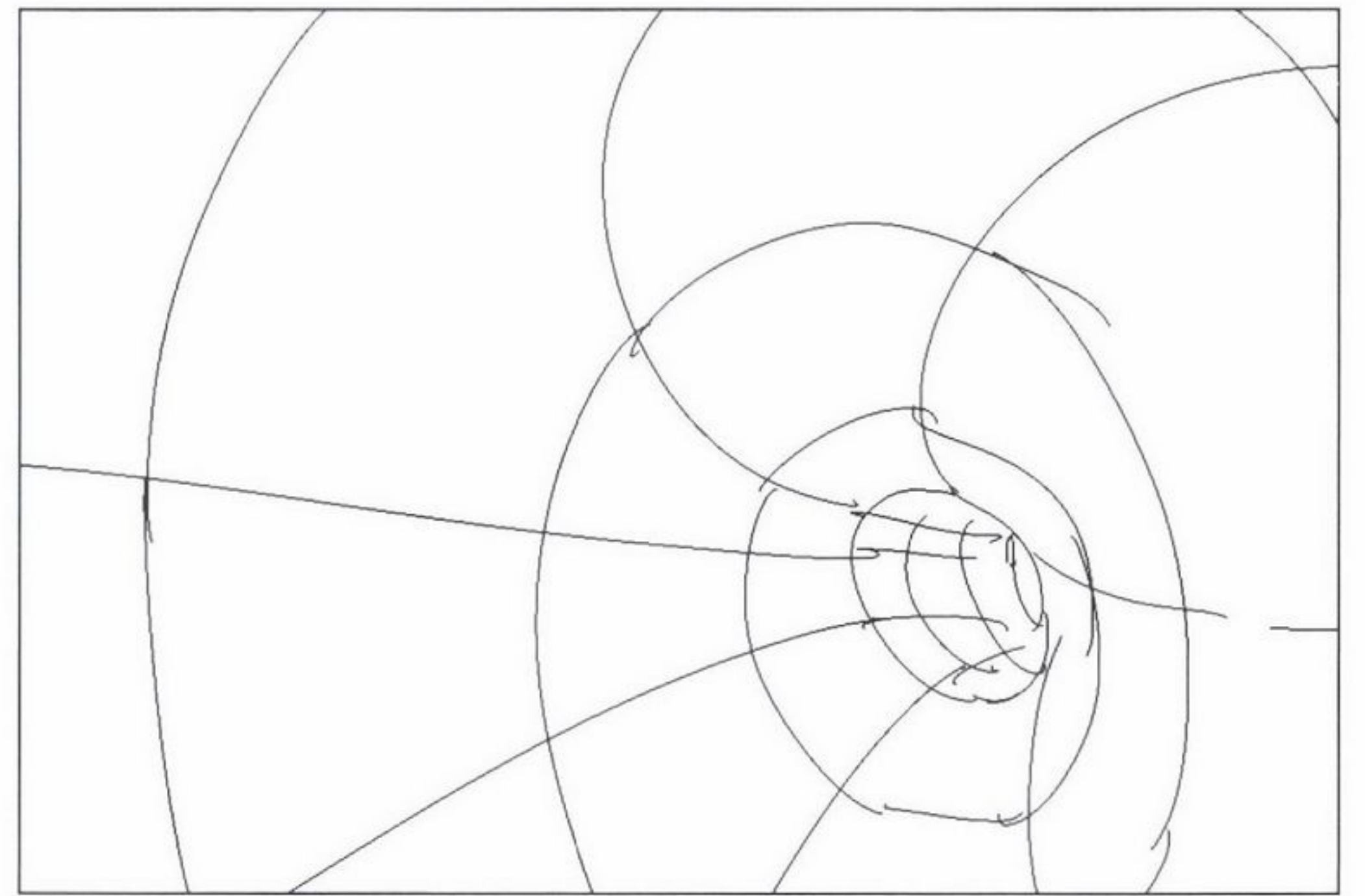
「눈금선」으로 원근감과 뒤틀림을 만들어보자



화면에 그림을 그릴 때는 우선 세로와 가로의 여백을 고려하여 캐릭터를 배치하는 경우가 많지만 강한 원근감을 내고 싶을 때는 조금 별난 시도를 해봅시다. 눈금선을 이용해서 원근감을 만들어 나갑니다.



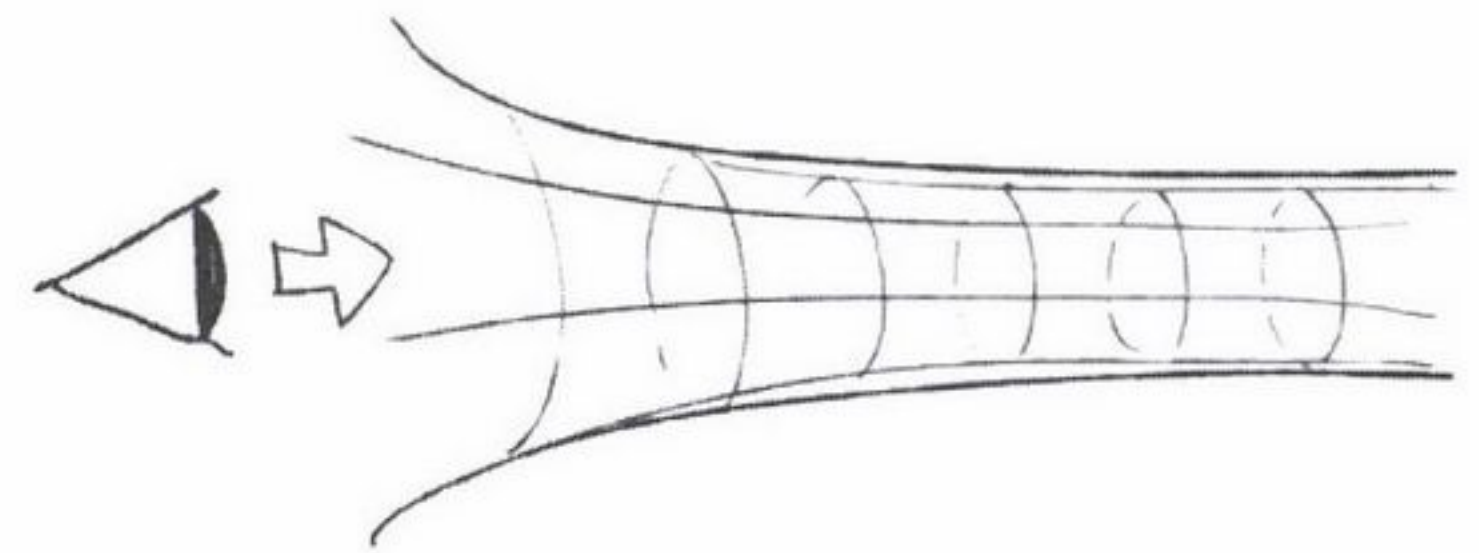
1 캐릭터 보다는 먼저 뜬금없이 「공간」을 만들어 버린다. 화면상에 원근감을 느끼게 해주는듯한 곡선을 그어준다.



2 타원을 추가해주면 통 속 같은 공간으로 보인다.

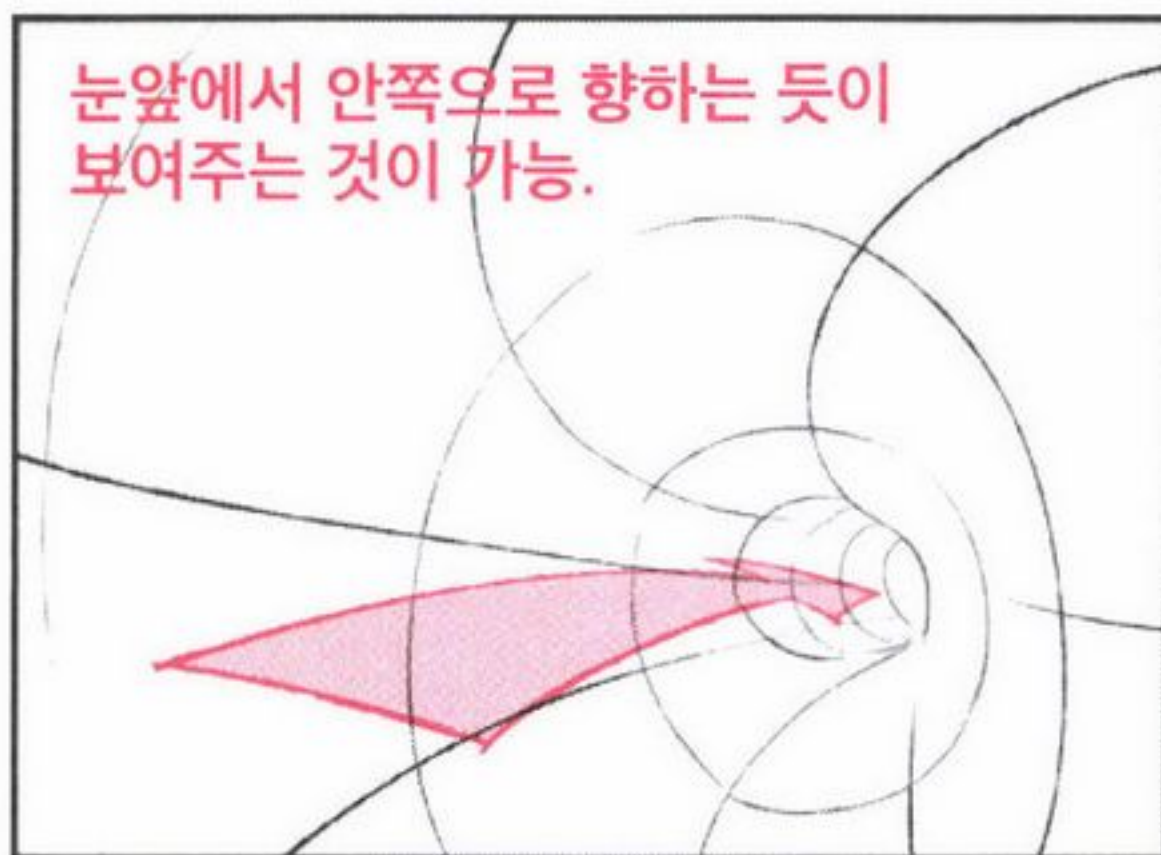


안쪽에서 눈앞으로 향하는 듯이 보인다.



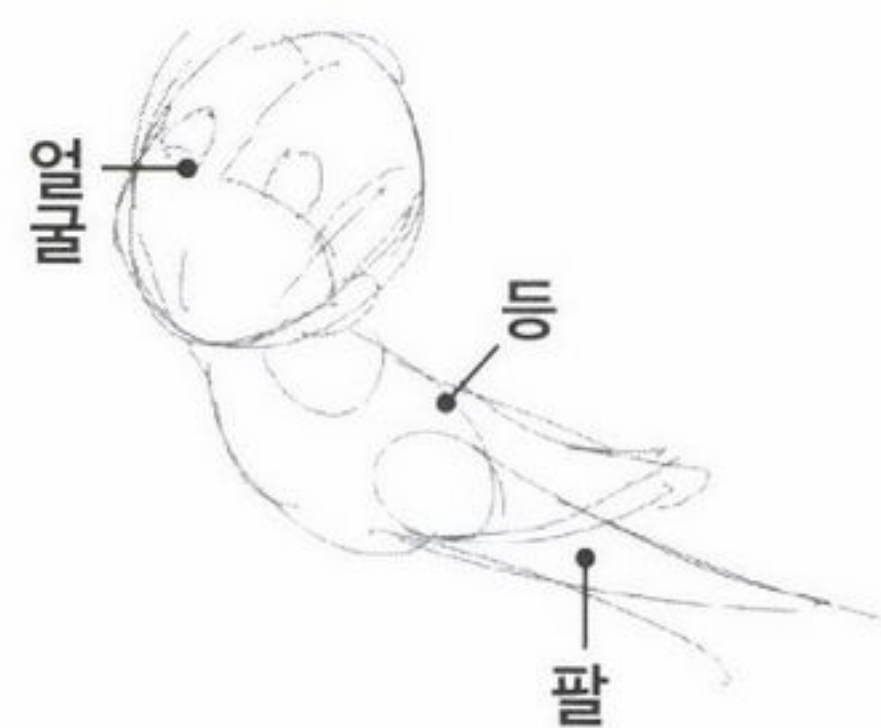
Point

밑그림을 그릴 때는 눈금선의 곡선을 따르듯이 신체와 팔다리를 짚어서 배치.

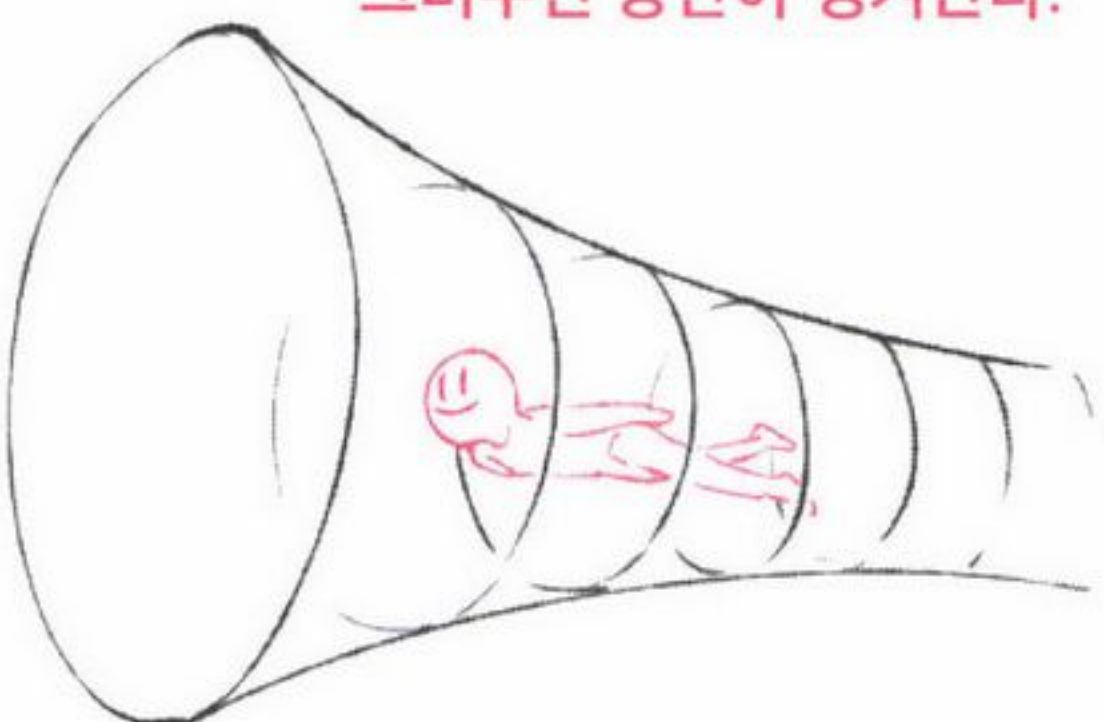


눈앞에서 안쪽으로 향하는 듯이 보여주는 것이 가능.

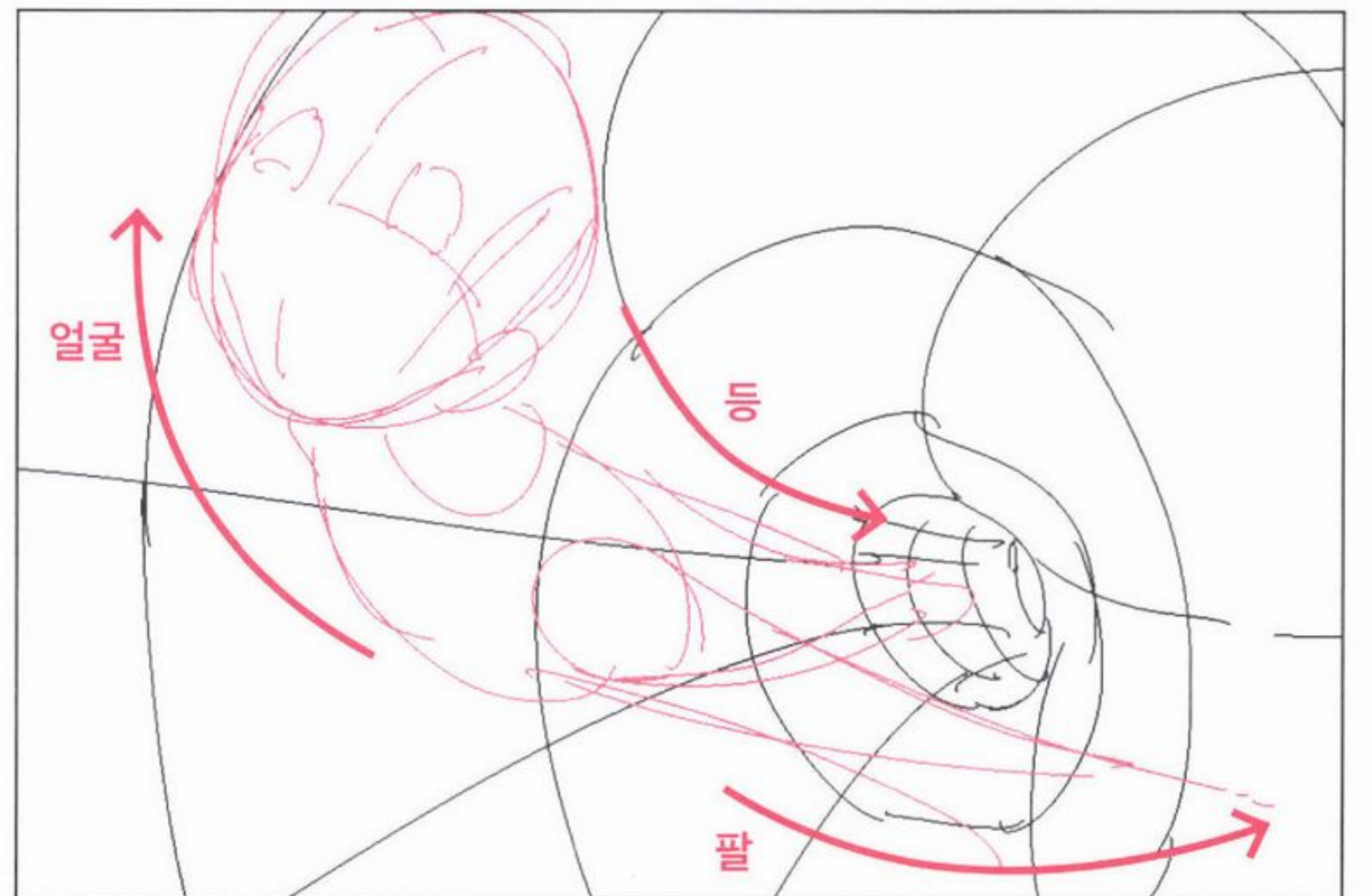
공간에 맞춰서 캐릭터를 그린다



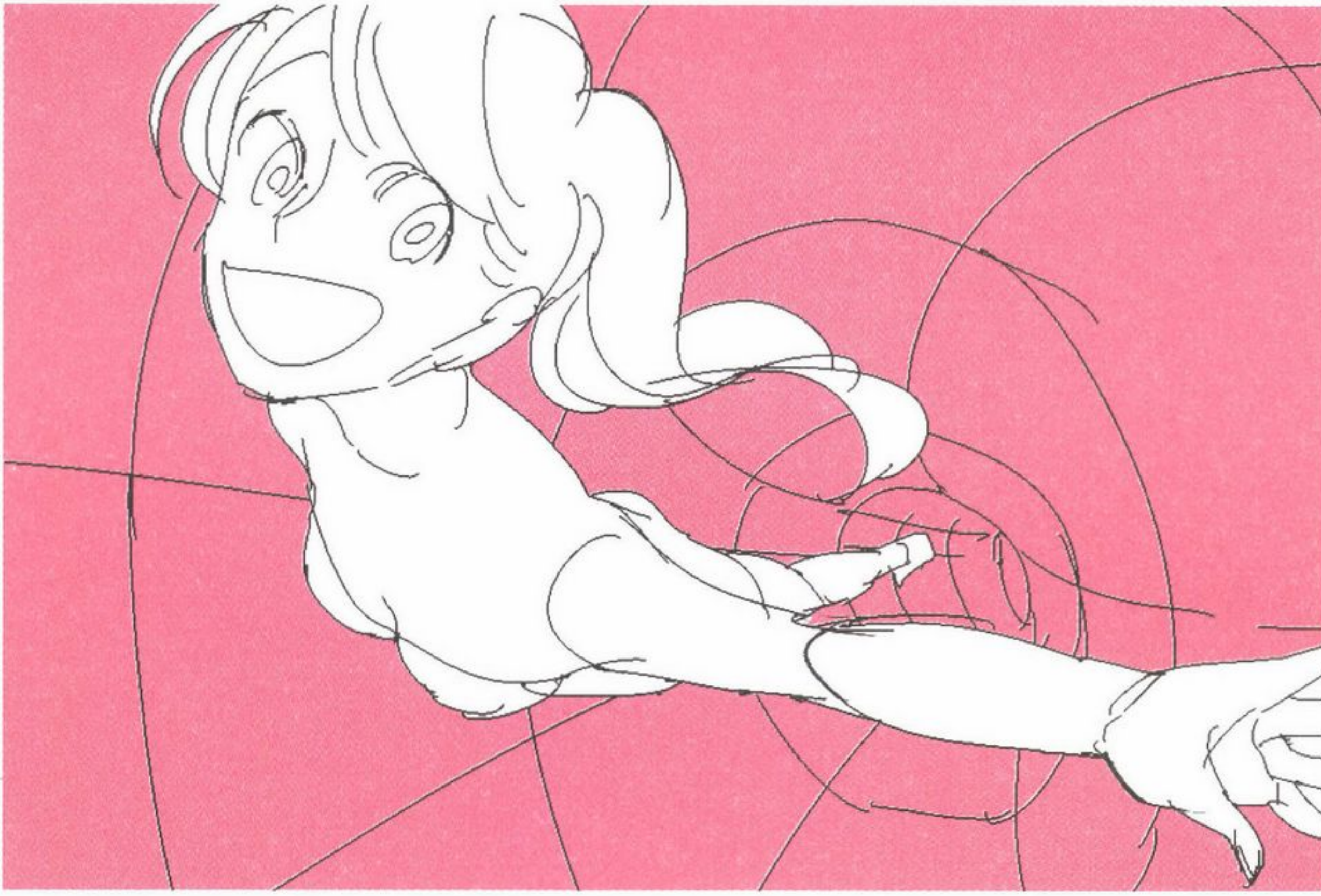
눈앞은 크게, 안쪽은 작게 그려주면 공간이 생겨난다.



- ① 머리부터 그린다.
- ② 흉부.
- ③ 눈앞과 안쪽에 있는 어깨로부터 팔을 그린다.



3 대충 밑그림을 그린다. 캐릭터를 그리는 순서는 상황에 따라서 상당히 달라진다. 이 작품 사례에서는 캐릭터를 잘 보면 하이 앵글이 되기 때문에 눈앞에 오는 머리부터 그리고 있다. 눈앞에 발이 온다면 발부터 그려나가는 경우도 있다.

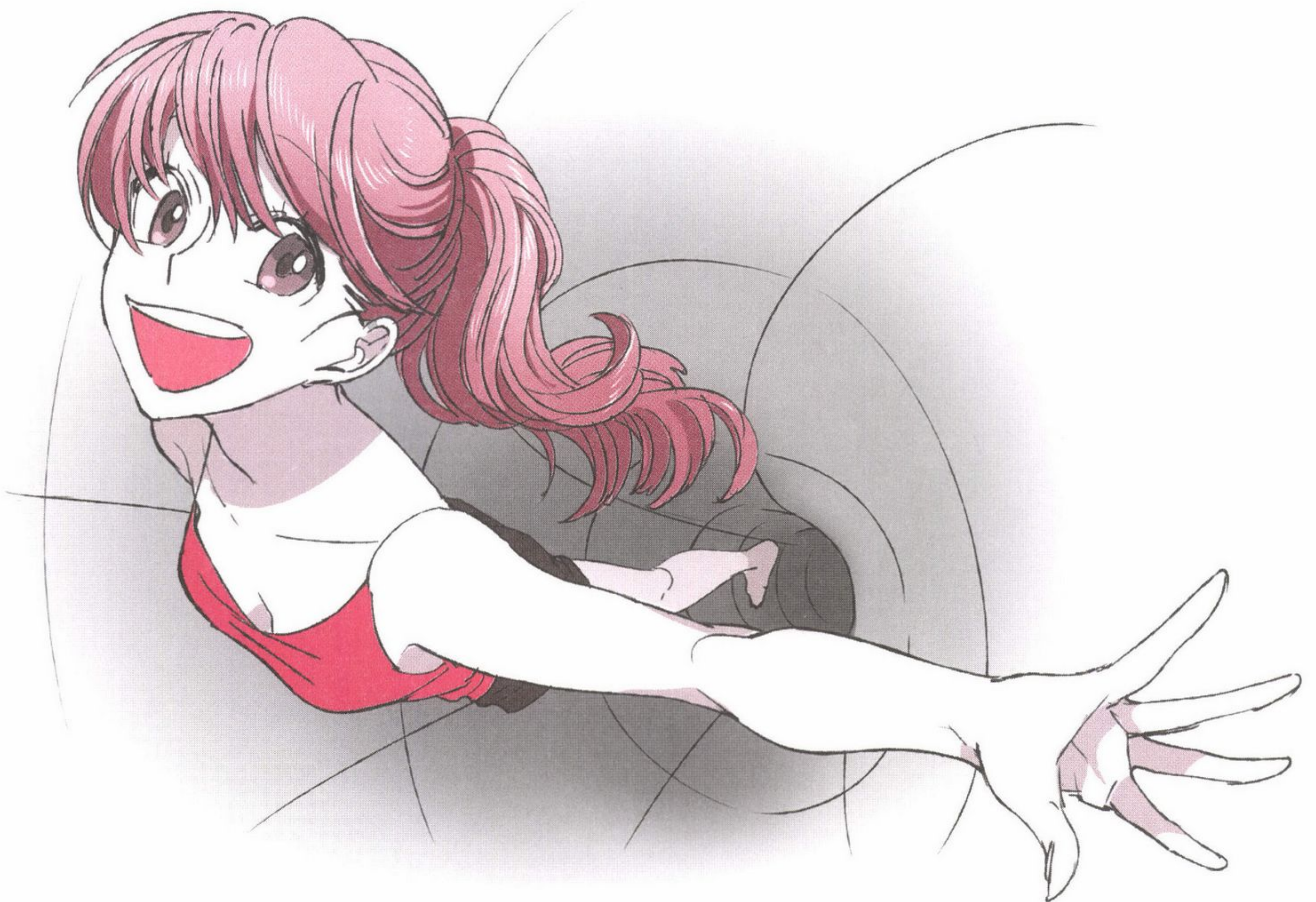


4 곡선적인 공간을 따라서 신체를 그린 상태.

손으로 직접 그은 눈금선의 곡선을 신체 라인에 활용하는 것이 목적입니다. 라인을 따라가던 가지않던 간에 곡선 공간이 있으면 시각적으로 의식하게 되므로 아무것도 없는 화면에 신체를 그리는 것보다도 자연스럽게 거침없이 그릴 수 있지 않을까 생각합니다. 「이렇게 하는 편이 그리기 쉬워!」라고 생각하는 공간을 자기 스스로 만들어 봅시다.



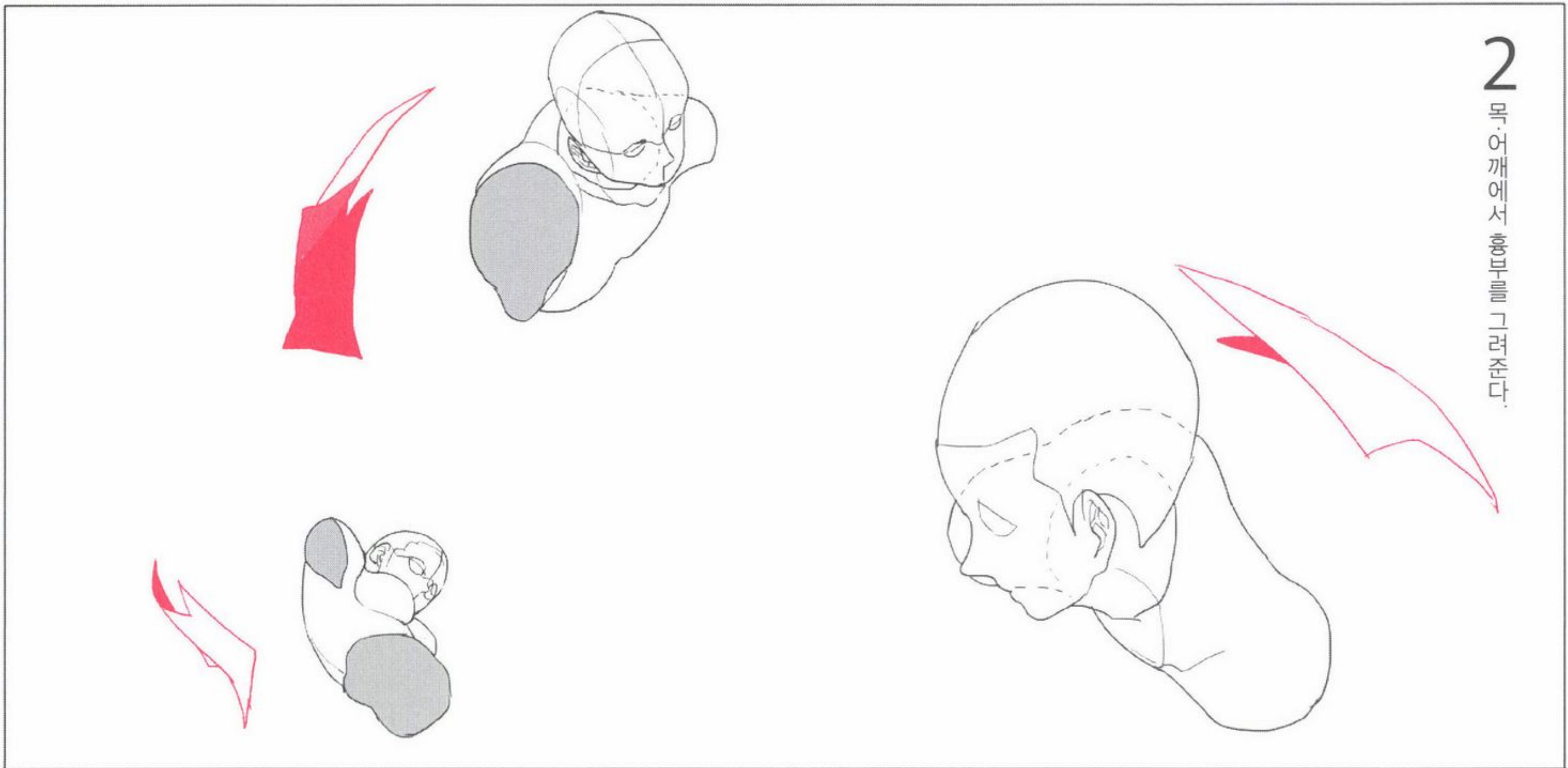
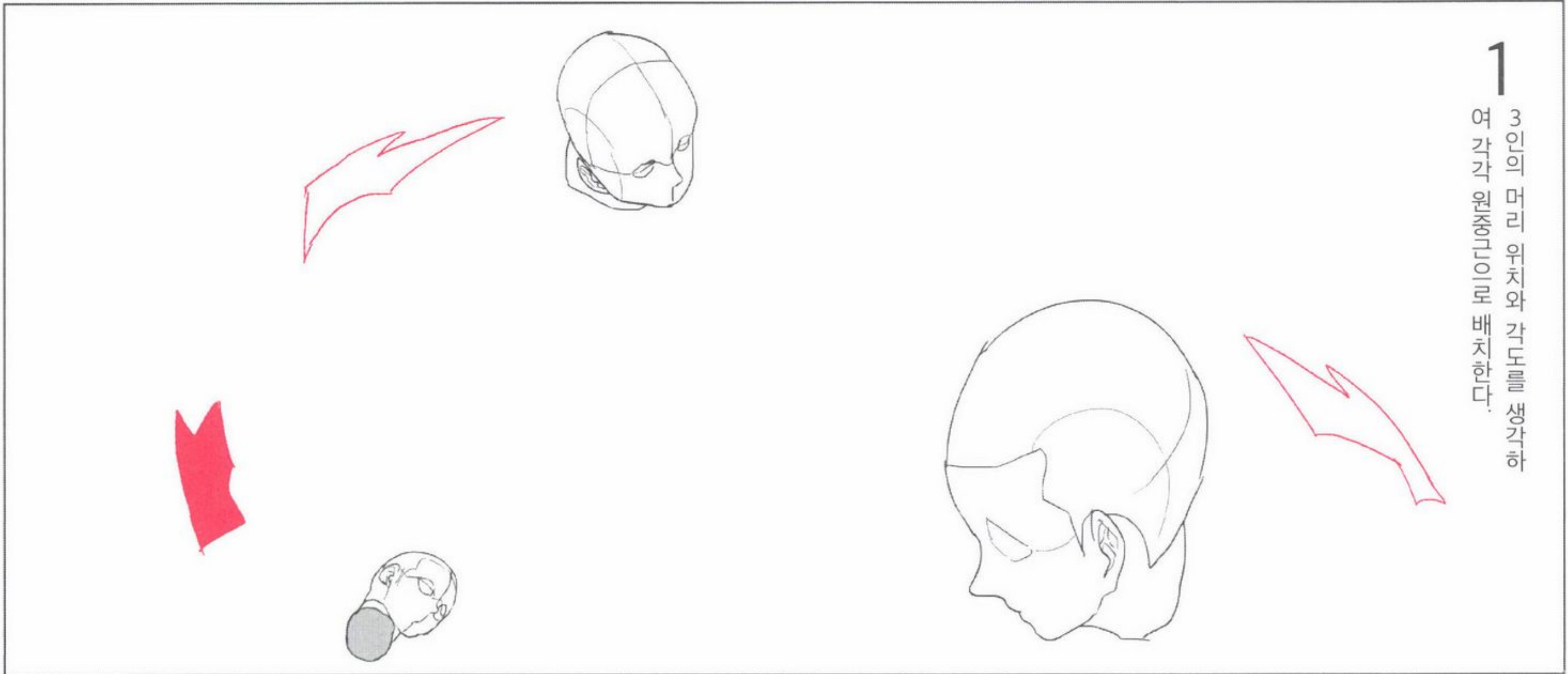
선화를 깔끔하게 따서 빨강과 검정 2색의 톤으로 색을 넣은 것.



5 완성된 작품. 배경 눈금선에 그레이 톤을 넣어서 원근감을 주고 인물을 배치한 것. 1장의 그림으로서 이대로 완성 시키는 경우에는 화면에 인물을 가두는 것이 아니라, 인물에 맞춰서 화면을 잘라낸다는 생각으로 작업 하는 것도 재미있다.

「눈금선」으로 3인의 움직임을 연출!

144p에서 설명한 「눈금선」으로 원근감을 만드는 방식의 실제 사례입니다.



4

140p에서 설명한 작업 방식과 마찬가지로 채색
기한 것이 겹쳐 쌓인 이미지로 원근감을 강조한다.



5

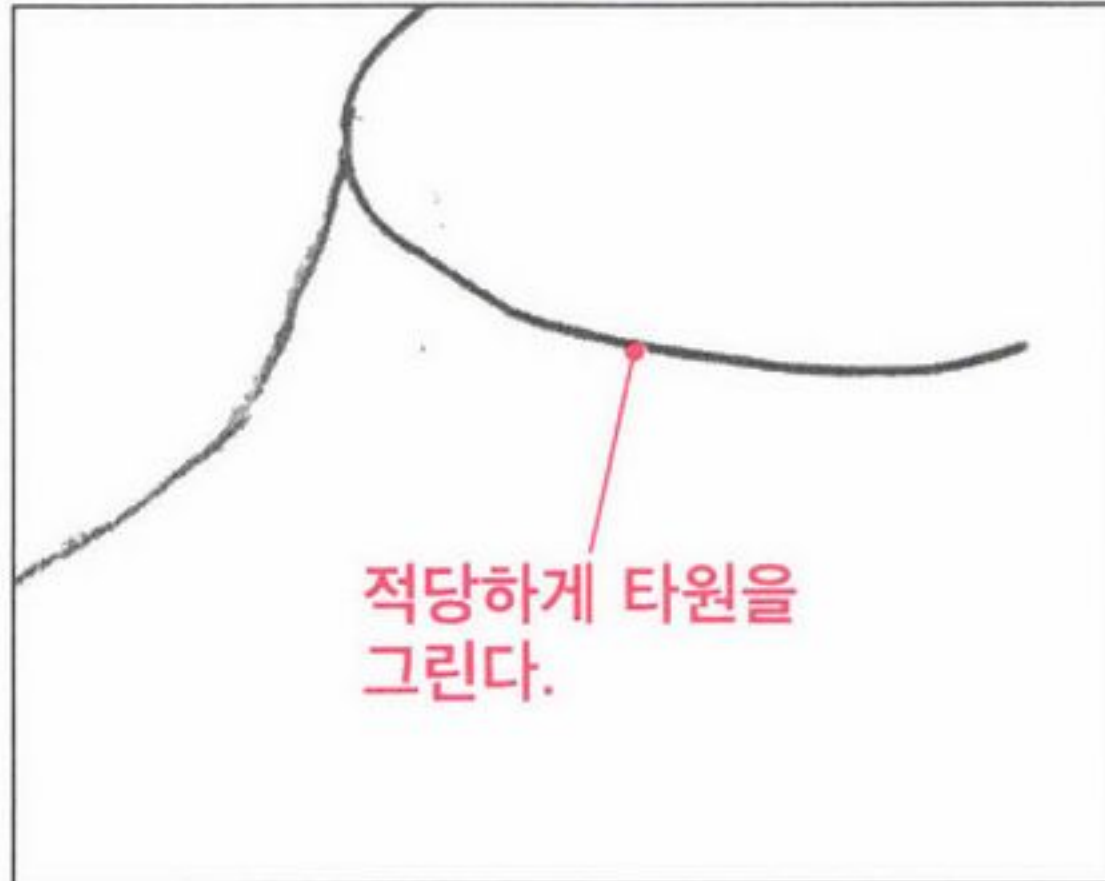
완성된 작품. 빨강과 검정 2색의 톤으로 색을 넣고 있다(권두 12p에
서 풀칼라로 색칠한 제작 프로세스를 게재).



「눈금선」으로 공간을 만들어나가는 연습

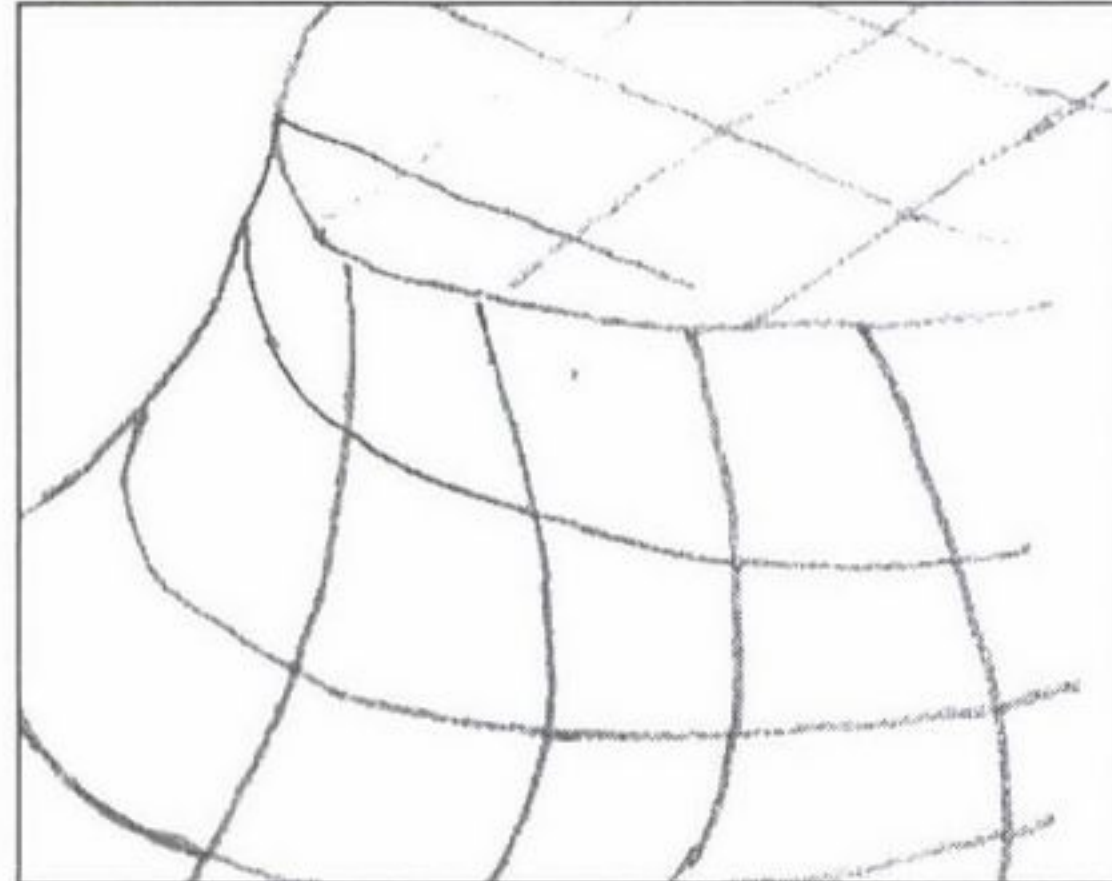
계획적으로 「어떻게 보여줄까」를 생각하는 것이 아니라 일단 선을 그은 다음에 「아. 방금건 이런 입체로 보이는 거 같기도 한데」라고 나중에 생각해 주면 즐거운 공간을 만들 수 있습니다.

베이스 형태를 푸딩 형태로 한다



적당하게 타원을 그린다.

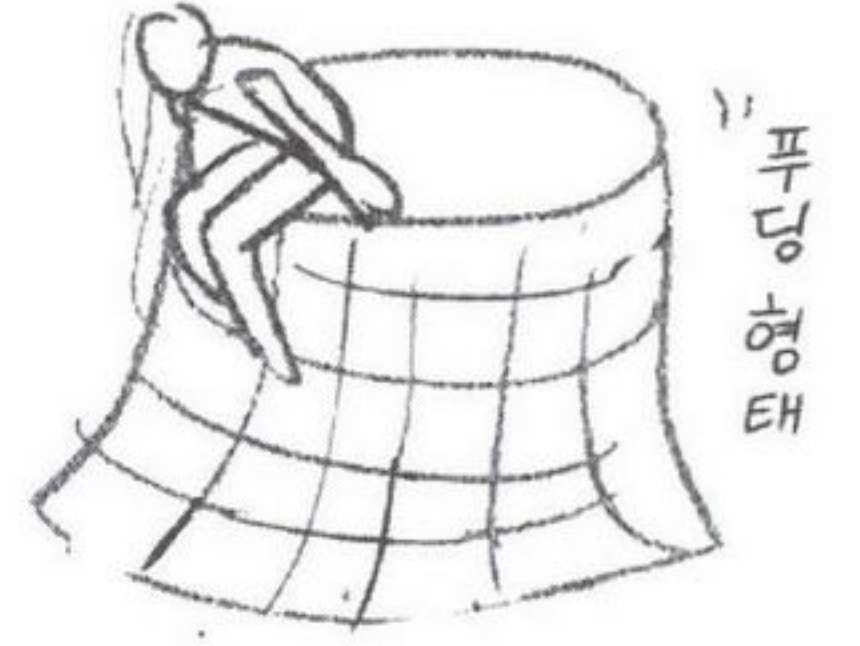
1 타원을 그리고 곡선 하나를 추가한다.



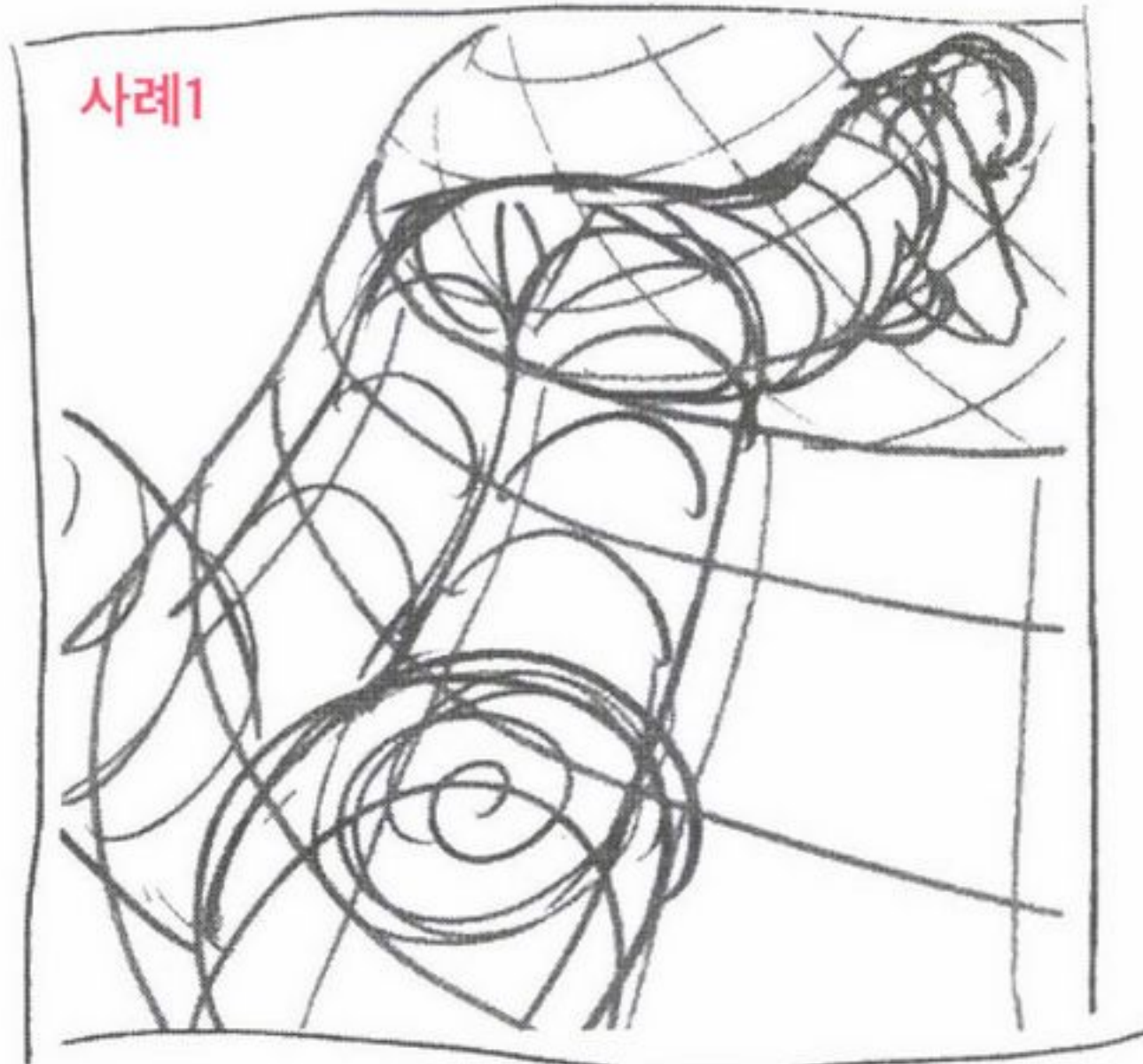
2 눈금선을 그어서 어디가 평면이고 어디가 구부러져 있는지 다각도로 시험해 본다.



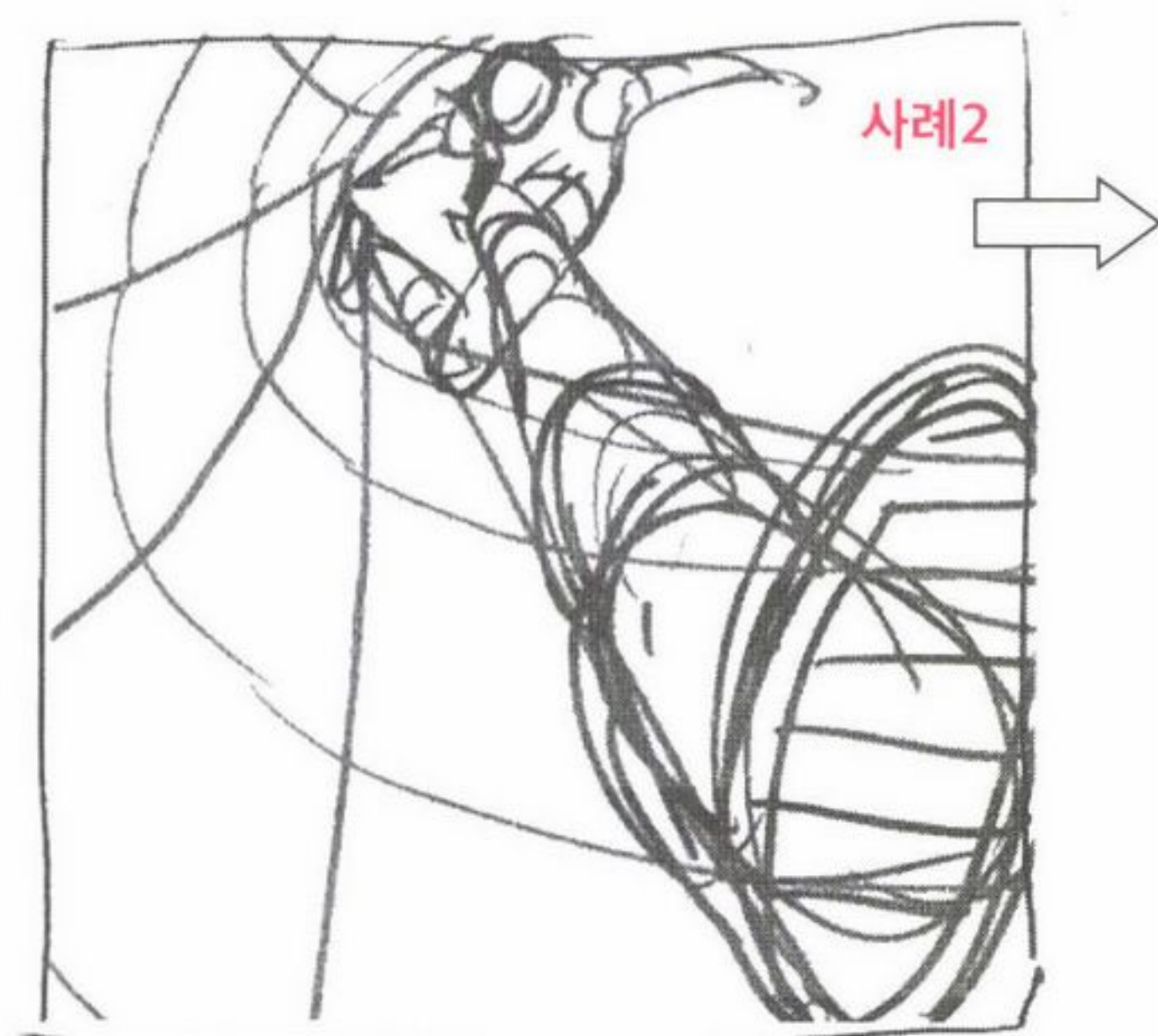
3 캐릭터를 배치한다.



같은 푸딩 형태라 해도 눈금선을 긋는 방식에 따라서 만들 수 있는 공간은 제각각!



푸딩 형태가 입체화 한 것.



푸딩 형태의 안쪽이 공간이 된 경우. 통으로 된 공간과 닮은 스타일.



완성 작품. 선화를 정리하여 색칠한 작품. 빨강과 검정 2색의 톤을 사용하고 있다.

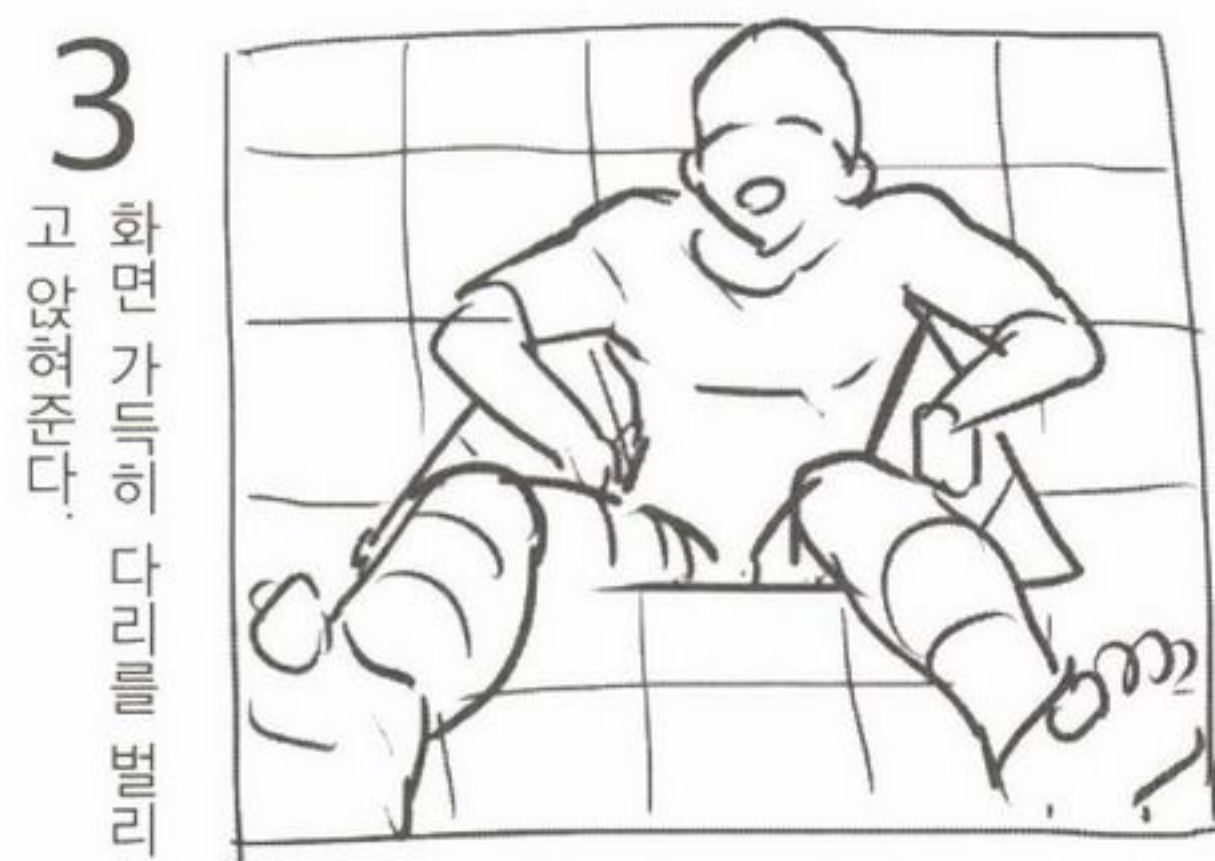
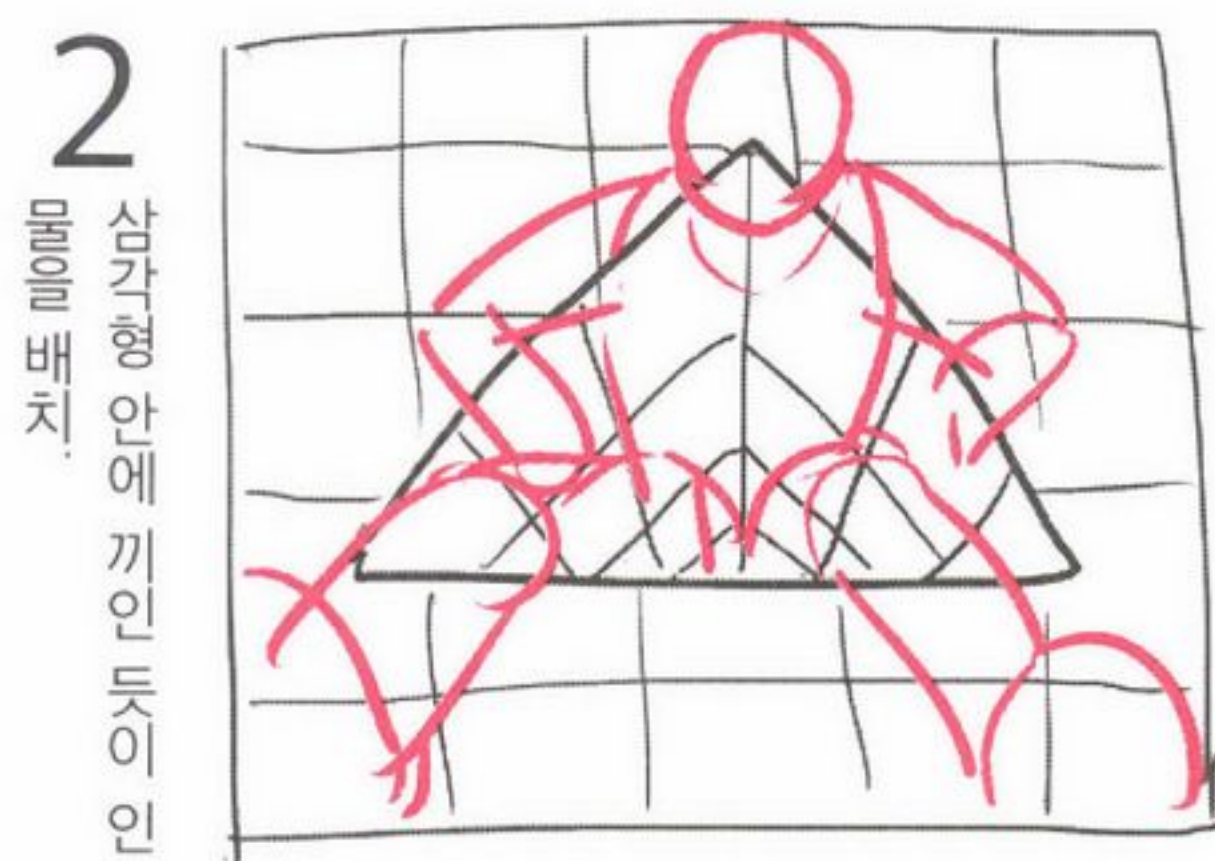
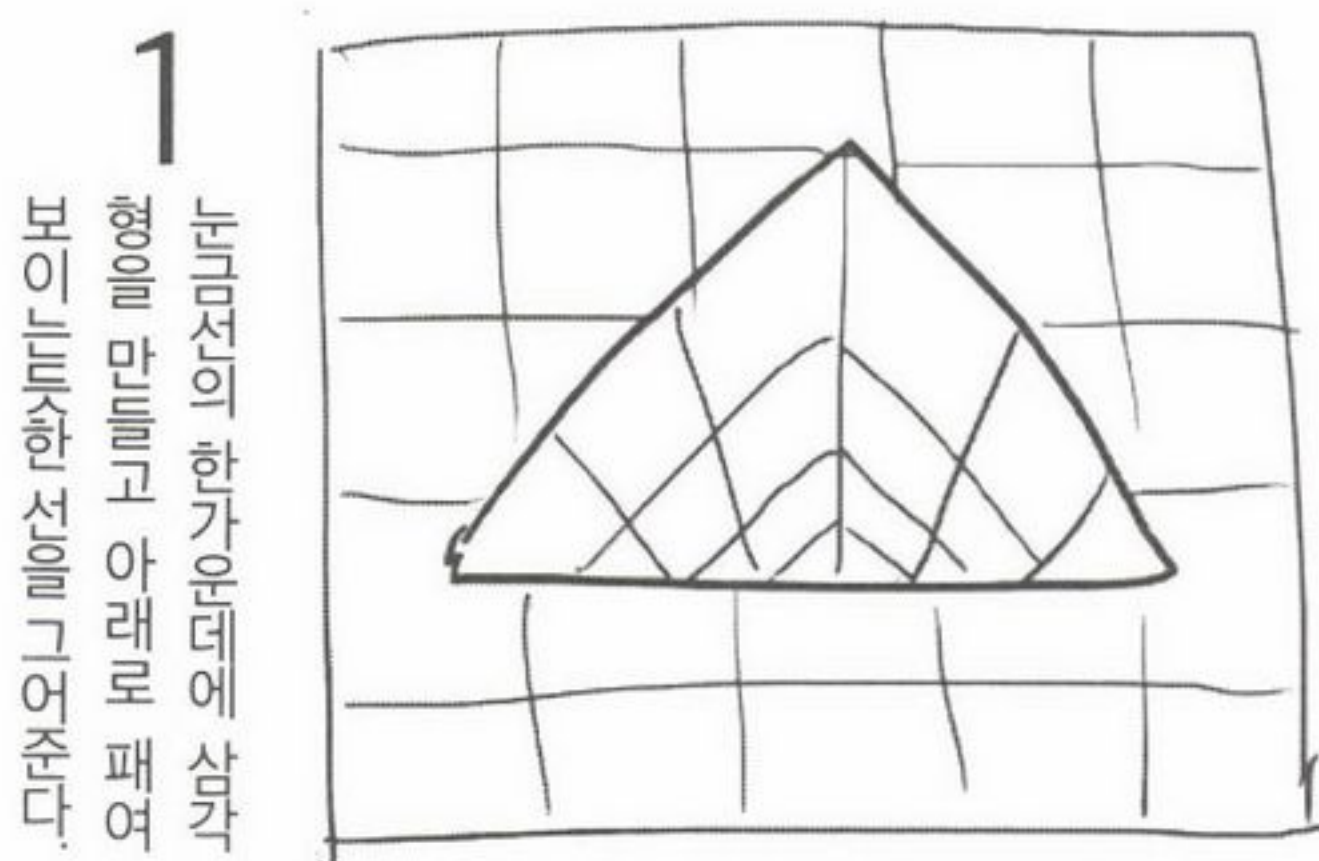
유연성을 살려서 화면을 재미있게 만들어보자!

눈금선이 만들어내는 부풀음에 의해서 패임이 보이거나 눈앞으로 돌출되어 보이는 등 화면 가득히 그런 공간을 만듭니다. 거기에 인물을 맞추어 보면 화면에서 팔다리와 머리 등의 말단 부위가 잘려 나가버리거나 화면 끝으로 몰려 버리는 경우가 있지만, 그건 그것대로 그림이 가지는 재미로 이어집니다. 부위가 잘려나가거나 한쪽으로 몰려서 배치되어 있는 그림에는 스토리성과 기세가 느껴지는 경우가 많지만, 이를 표현할 수 있는 지식이 없는 상태에서

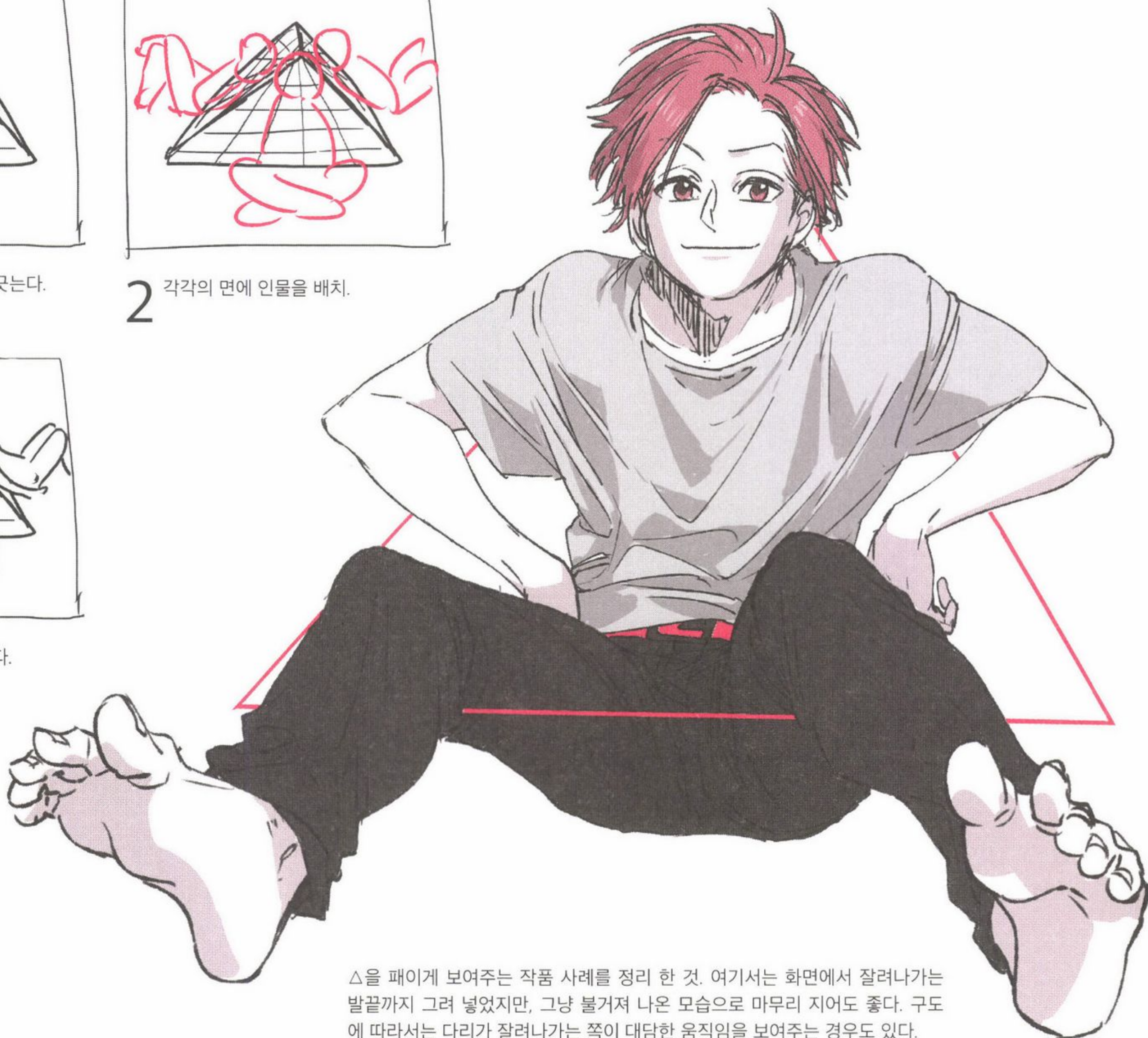
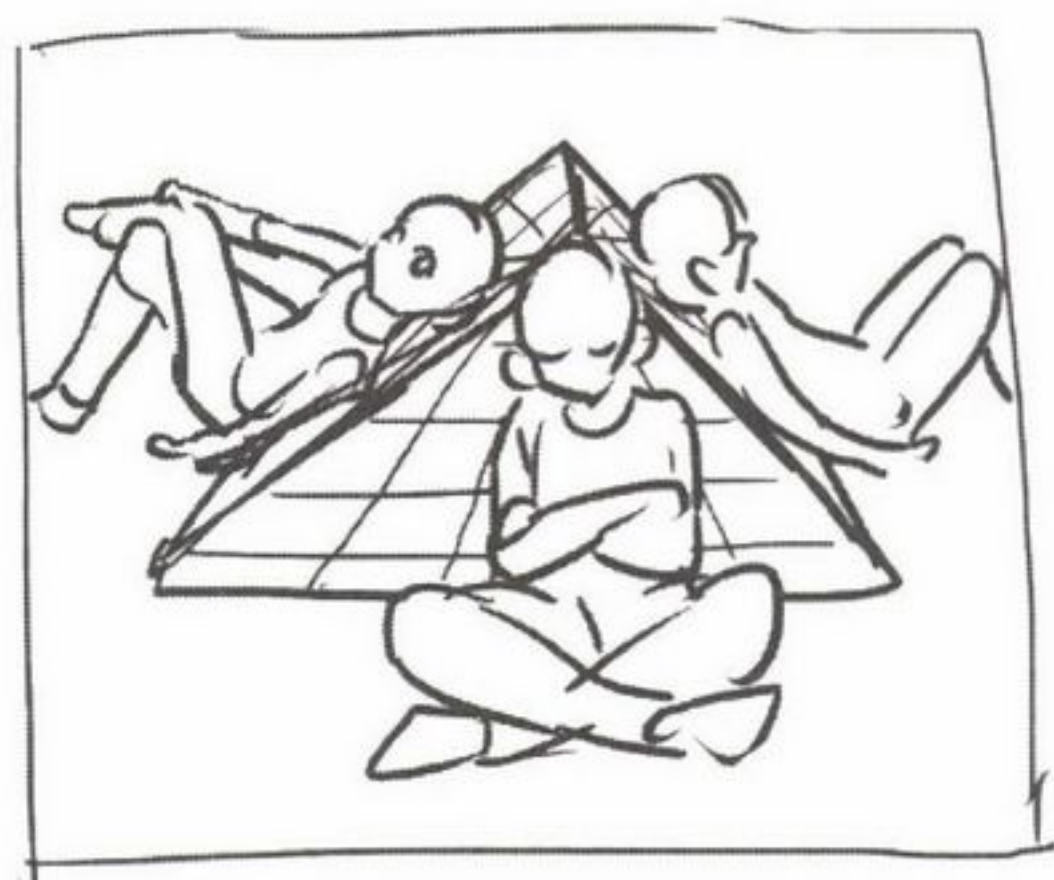
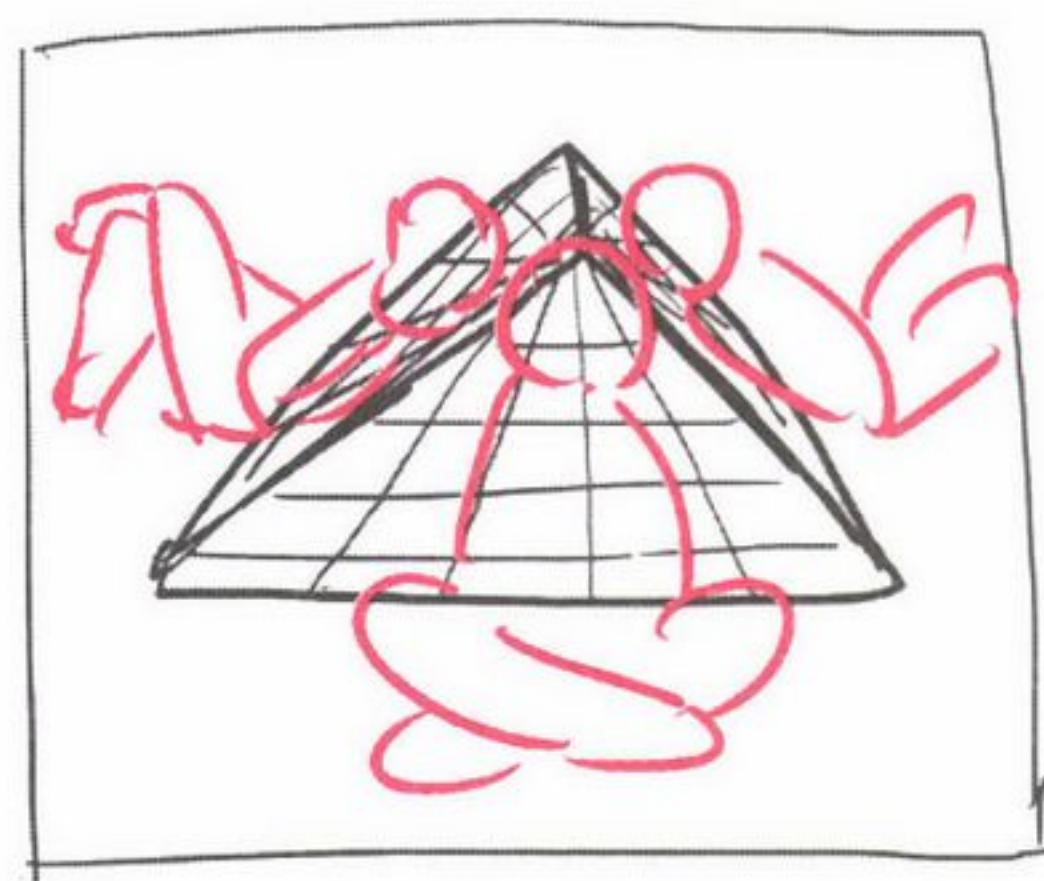
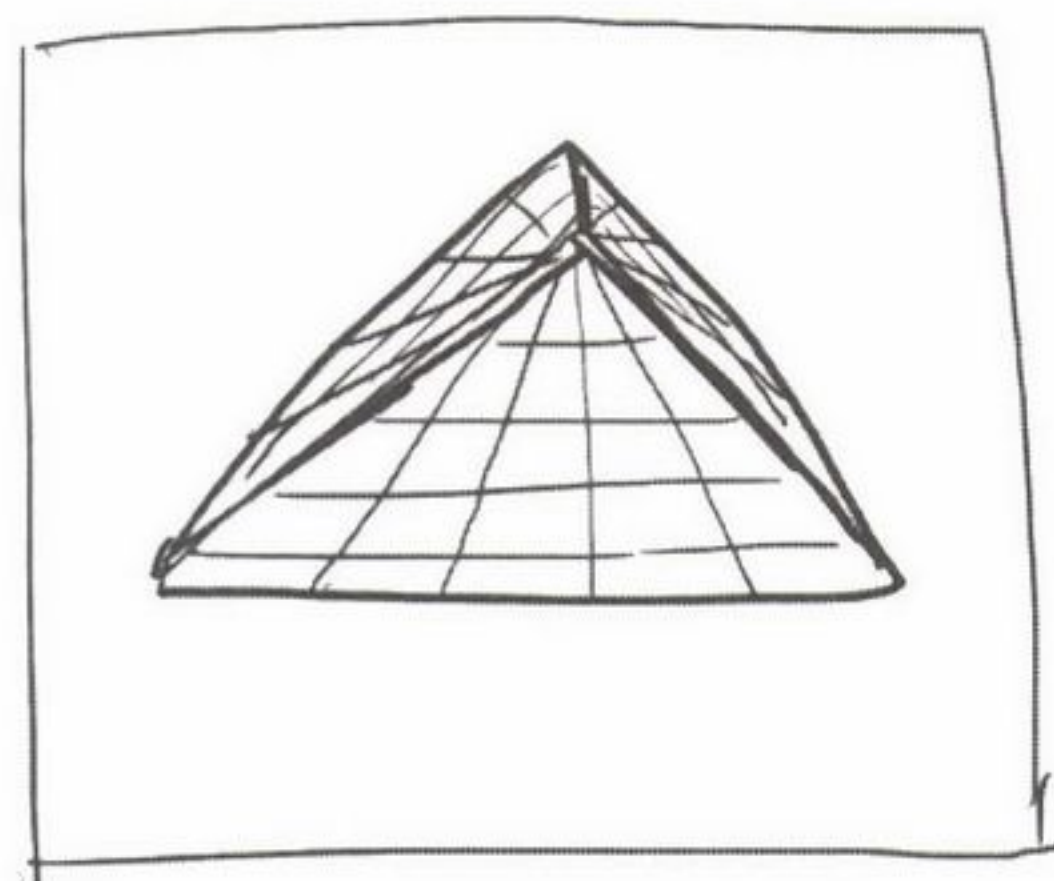
그런 식으로 배치를 생각하는 것은 어려울 거라 생각합니다. 눈금선을 이용하여 유연히 만들어진 공간에 인물을 맞추어 넣는 방법이라면 부위가 잘려 나가거나 여백이 많이 남아 버리는 등, 자신이 의도하지 않은 화면 구성이 되어버려서 재미있는 효과가 생겨납니다. 눈금선을 가이드선 삼아 배경에 소품 등을 배치하면 완성도 높은 작품으로 마무리 짓는 것이 가능합니다.

베이스 형태를 △(삼각형)으로 한다

△을 패여 보이게 한다



삼각형을 튀어나오게 그린다



△을 패이게 보여주는 작품 사례를 정리 한 것. 여기서는 화면에서 잘려나가는 발끝까지 그려 넣었지만, 그냥 불거져 나온 모습으로 마무리 지어도 좋다. 구도에 따라서는 다리가 잘려나가는 쪽이 대담한 움직임 보여주는 경우도 있다.



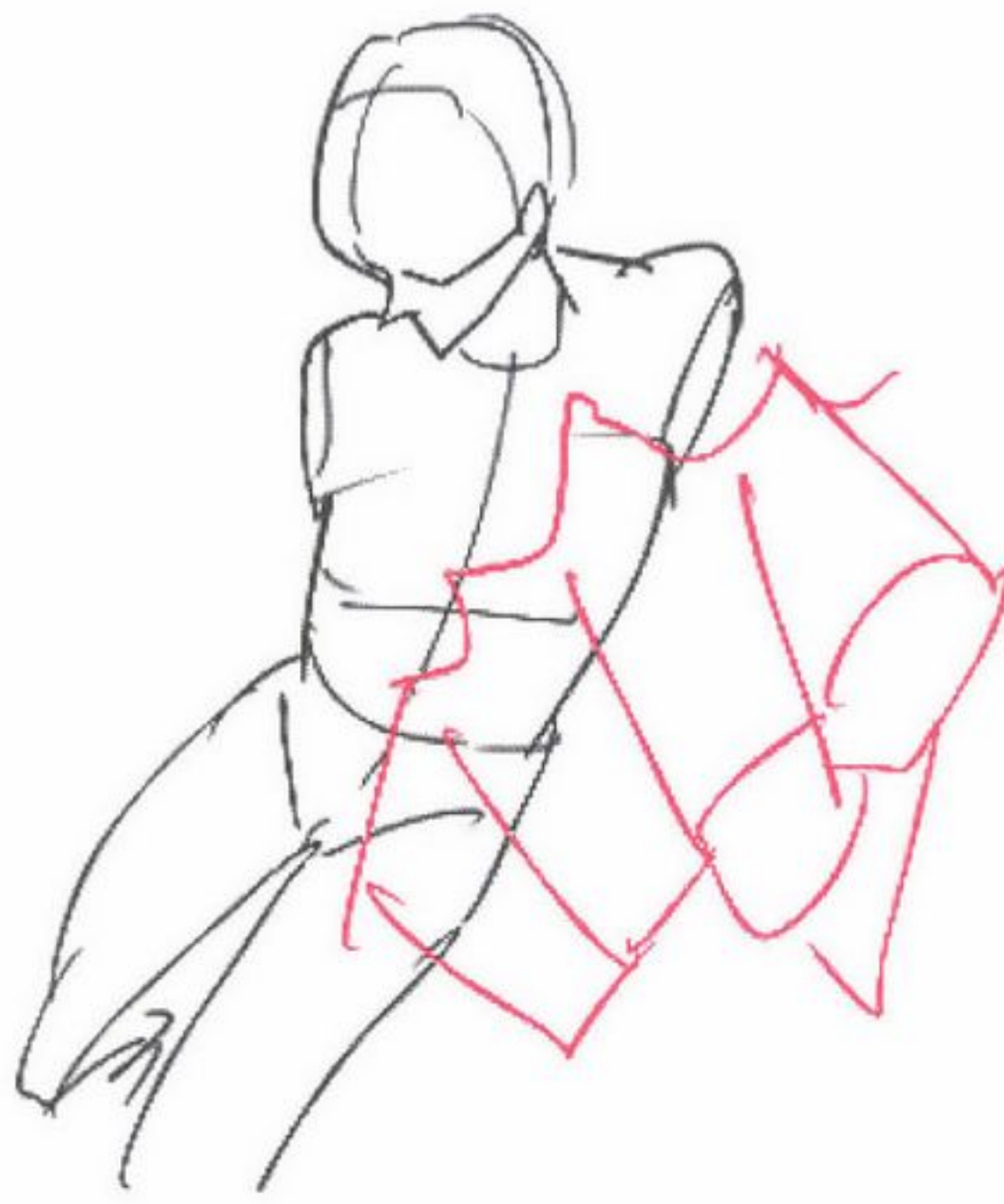
원근감이 있는 캐릭터를 그려보자

1 겹쳐짐으로서 전후 원근감을 준다

눈금선에 맞춰서 신체를 그리기 위해서는 캐릭터에도 과감한 데포르메가 필요 합니다. 데포르메란 의식적으로 형태를 변형 시키는 것을 지칭합니다. 여기서는 마무리 포즈 등에서 볼 수 있는 「팔을 앞으로 내지르는 포즈」의 사례를 소개. 강한 원근감에 맞춰서 신체와 부위의 형태를 크거나 작게 데포르메 하고 겹쳐지는 상태를 그려서 전후감을 드러내줍니다.



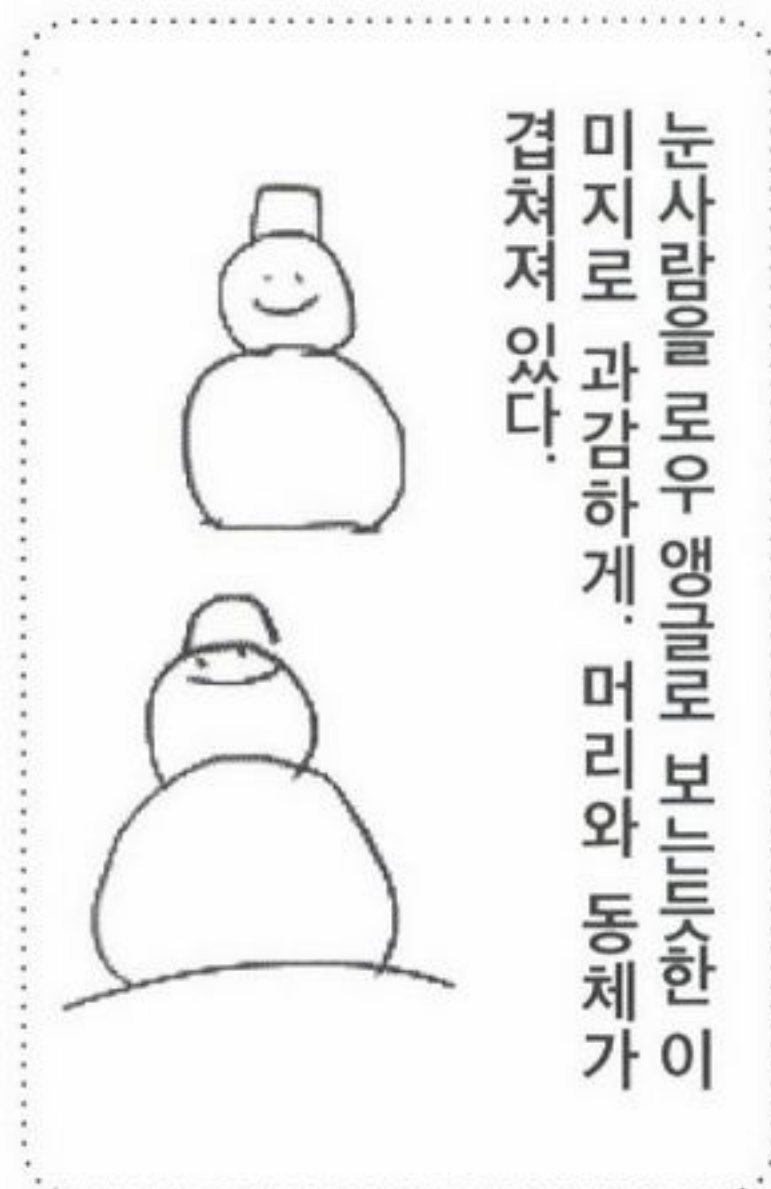
1 베이스가 되는 신체에서는 그다지 원근감을 느낄 수 없다.



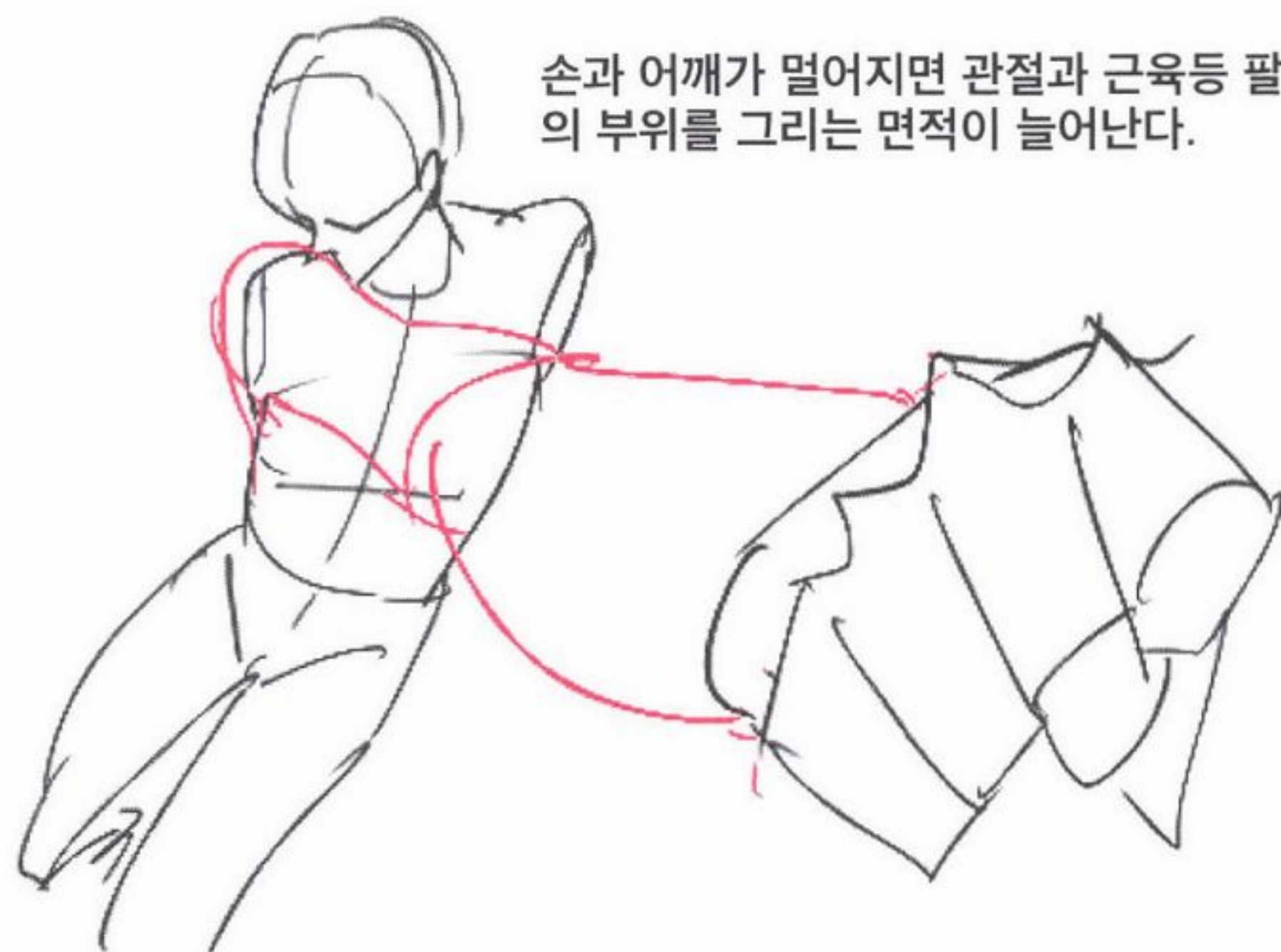
2 우선 그리고 싶은 사이즈의 손을 눈앞에 그려본다.



이렇게 팔에서부터 쪽쪽 뻗어나가면 최종 도착 지점이 약해지는 느낌이 든다...



눈사람을 로우앵글로 보듯 느슨한 이미지로 과감하게 머리와 동체가 겹쳐져 있다.



손과 어깨가 멀어지면 관절과 근육 등 팔의 부위를 그리는 면적이 늘어난다.

3 한층 강한 원근감을 연출하기 위해서 「팔」이라고 하는 개념을 일단 버리고 둥그스름한 기세로 그린다.



공기가 흐르는 이미지

공간을 활용하고 싶으므로 전부 채우지 말도록.

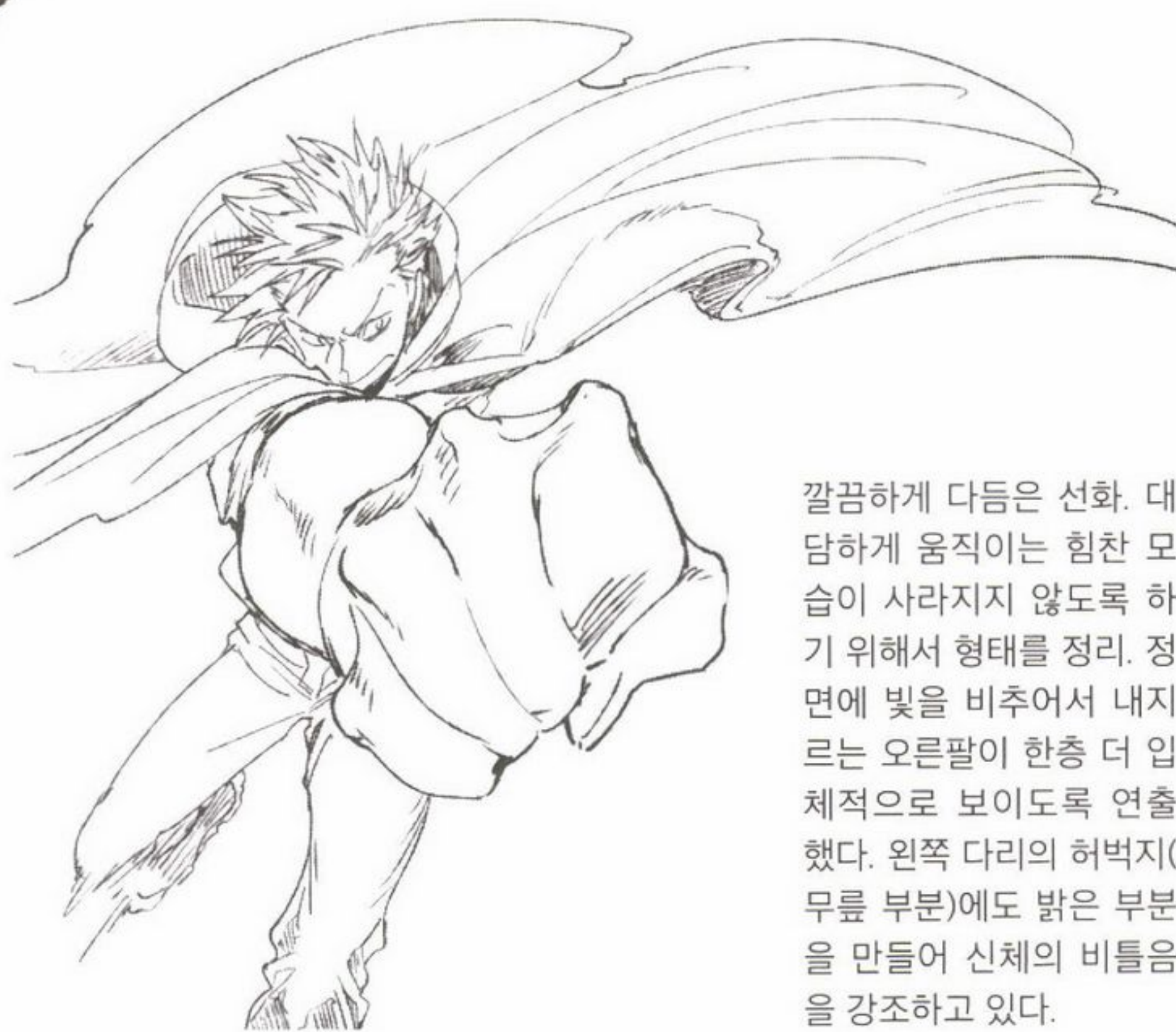
4 기세가 있는 포즈에서는 머리카락과 옷처럼 나부끼는 요소는 공기의 흐름에 말려들게 묘사한다.



5 의복의 자세한 구조 같은 건 신경 쓰지 말고 일단 펄럭이게 하여 움직이는 이미지를 잡아주는 것도 한 가지 방법. 보기에 그럴 듯 하다면 그걸로 OK.



완성된 작품. 빨강과 검정 2색의 톤으로 색칠한 사례.



깔끔하게 다듬은 선화. 대담하게 움직이는 힘찬 모습이 사라지지 않도록 하기 위해서 형태를 정리. 정면에 빛을 비추어서 내지르는 오른팔이 한층 더 입체적으로 보이도록 연출했다. 왼쪽 다리의 허벅지(무릎 부분)에도 밝은 부분을 만들어 신체의 비틀음을 강조하고 있다.



피부와 머리카락에 베이스 색을 입힌 것.



망토와 의복의 베이스 색을 넣어서 밸런스를 확인.

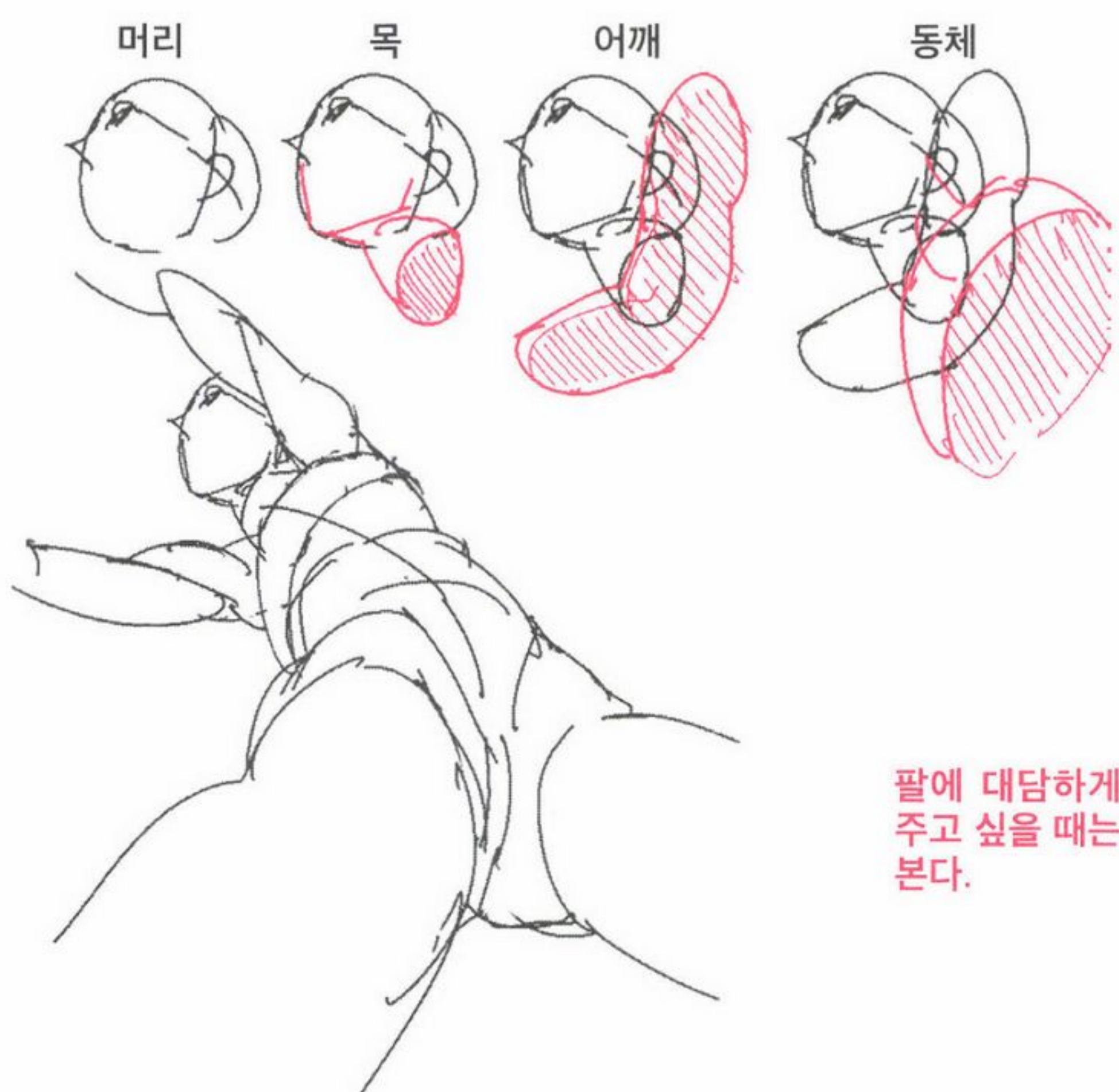
2 가동범위를 넘어서 움직임이다

강한 원근감과 더불어 스피드감과 약동감을 표현할 때는 인체의 실제 가동범위를 살짝 넘어서 「조금 말이 안되는」 움직임이 딱 어울립니다. 각 관절을 대담하게 움직여서 포즈를 만들어 봅시다. 140p에서 신체 부위를 통으로 변환하여 원근감을 표현한 사례처럼 채썰기 선을 그어서 생각해두면 쉽게 작업할 수 있습니다. 이제까지 그려왔던 작품 사례의 밑그림처럼 기준이 되는 각종 라인을 넣어보면 신체의 형태를 원활하게 파악할 수 있습니다.

채썰기 라인을 활용

최종적으로 보이지 않게 되는 목과 어깨도 단면도(붉은색 부분)를 그려서 이어주면 신체의 형태를 쉽게 알 수 있다. 로우 앵글과 하이 앵글 같이 극단적으로 원근감이 있는 경우와 비틀어져 있는 신체 형태를 확인하고 싶은 경우 등에 유효하게 활용하자.

익숙해지면 그리지 않아도 밑그림을 그릴 수 있게 된다.



가동범위를 초월! 어깨는 의외로 잘 움직인다!



숏구치는 힘이 등을 떠밀어 주는 듯한 표현.

캐릭터에게 기세를 실어줄 때는 어깨가 뻗어갈 정도로 과감하게 구부려서 묘사해주면 그림에 탄력이 붙는다!

단면은 「> 형태」

어깨를 이정도로 구부리는 것은 연출. 디자인으로서 변환하는 것 뿐이므로 강하게 커브를 해보자.

눈앞에서 충격을 받을 때에 힘에 밀려서 중심이 패이듯이 극단적인 커브로 표현한다.



팔에 대담하게 원근감을 주고 싶을 때는 쭈욱 뻗어 본다.

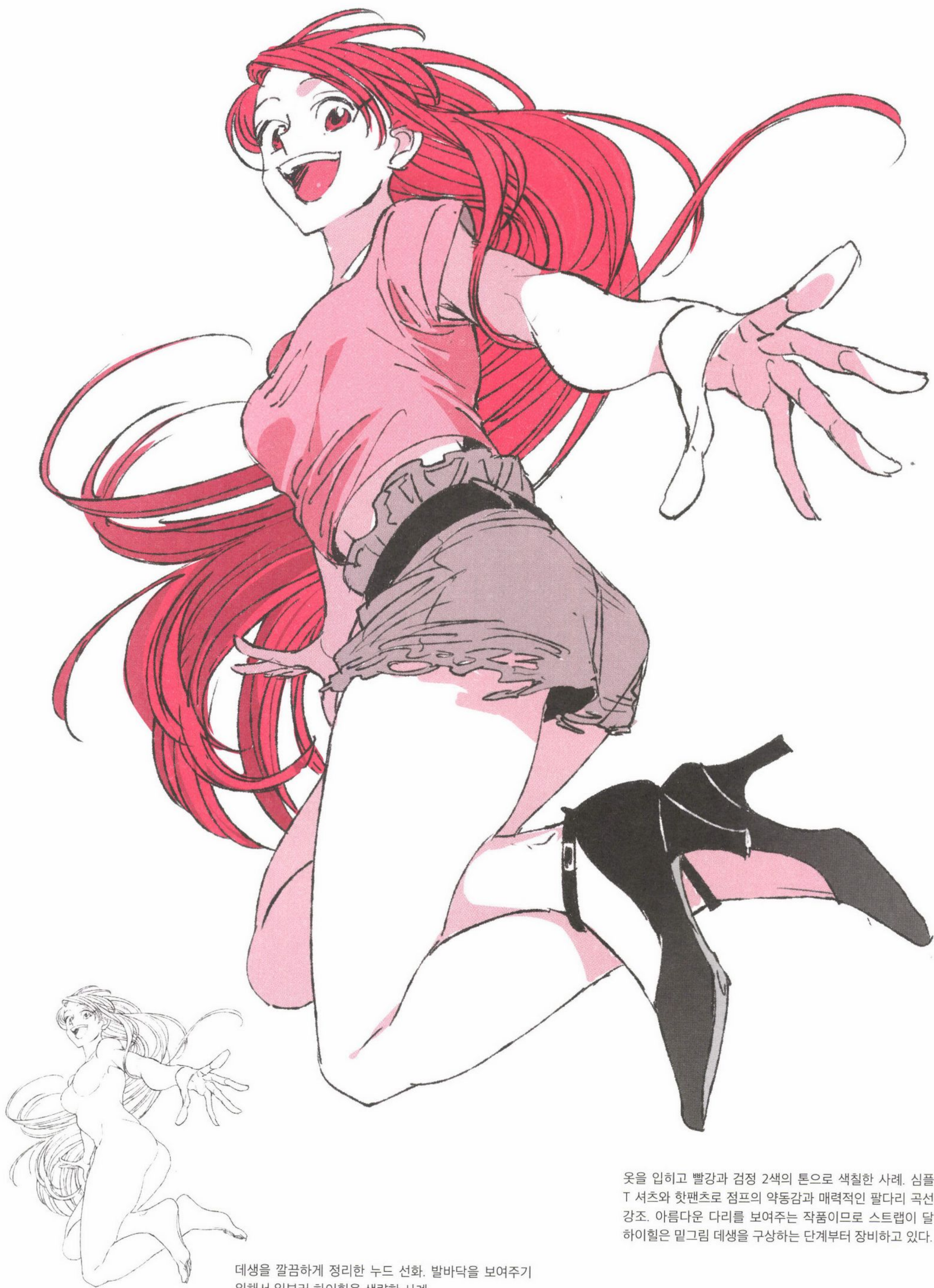
보이지 않는 단면과 선으로 움직이는 느낌을 살린다



척추 라인을 이미지 한다.



비트는 움직임을 그릴 때는 신체의 측면에 라인을 그어주면 매끈한 형태를 쉽게 파악할 수 있다.



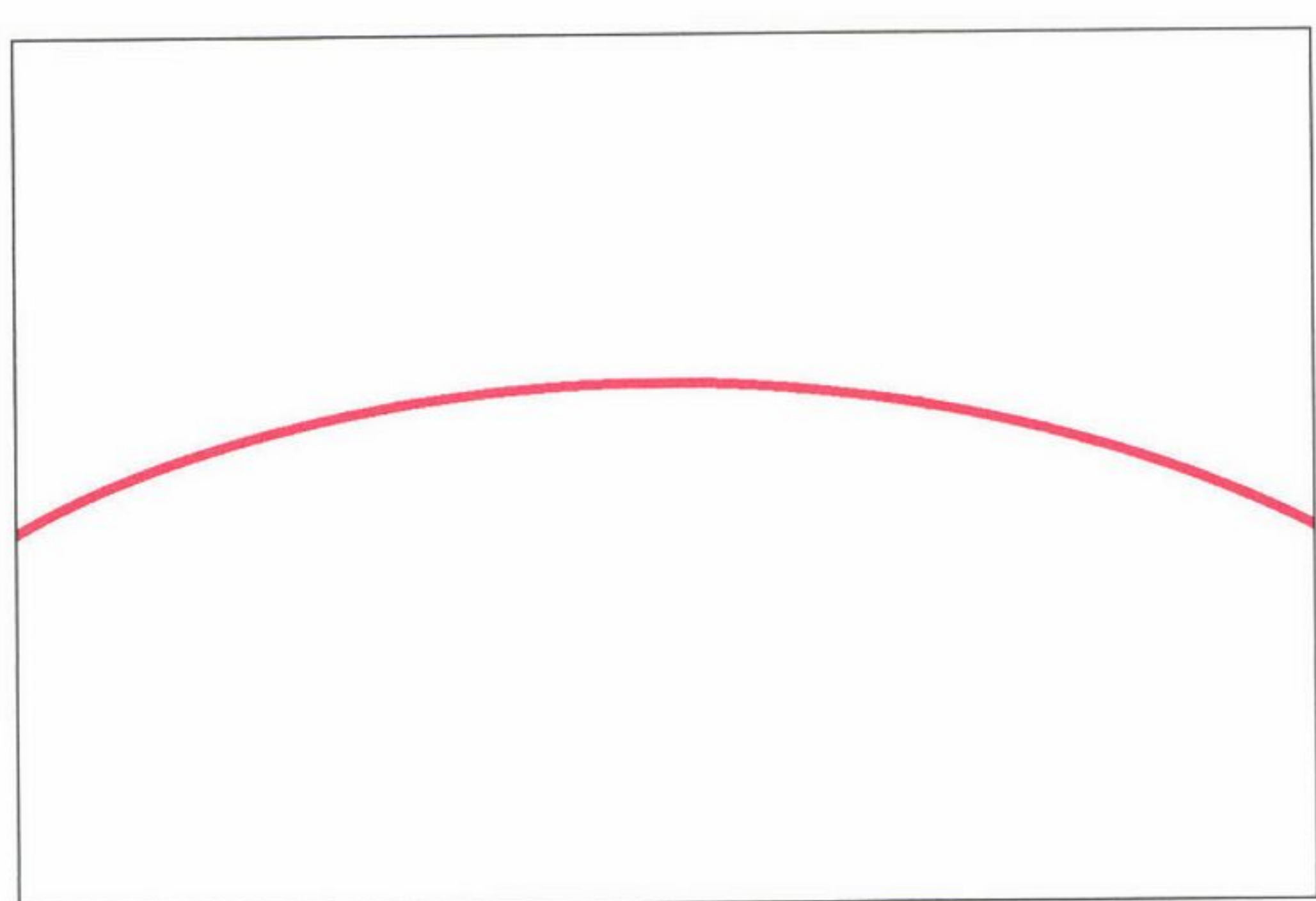
데생을 깔끔하게 정리한 누드 선화. 발바닥을 보여주기
위해서 일부러 하이힐을 생략한 사례.

옷을 입히고 빨강과 검정 2색의 톤으로 색칠한 사례. 심플한
T 셔츠와 핫팬츠로 점프의 역동감과 매력적인 팔다리 곡선을
강조. 아름다운 다리를 보여주는 작품이므로 스트랩이 달린
하이힐은 밑그림 데생을 구상하는 단계부터 장비하고 있다.

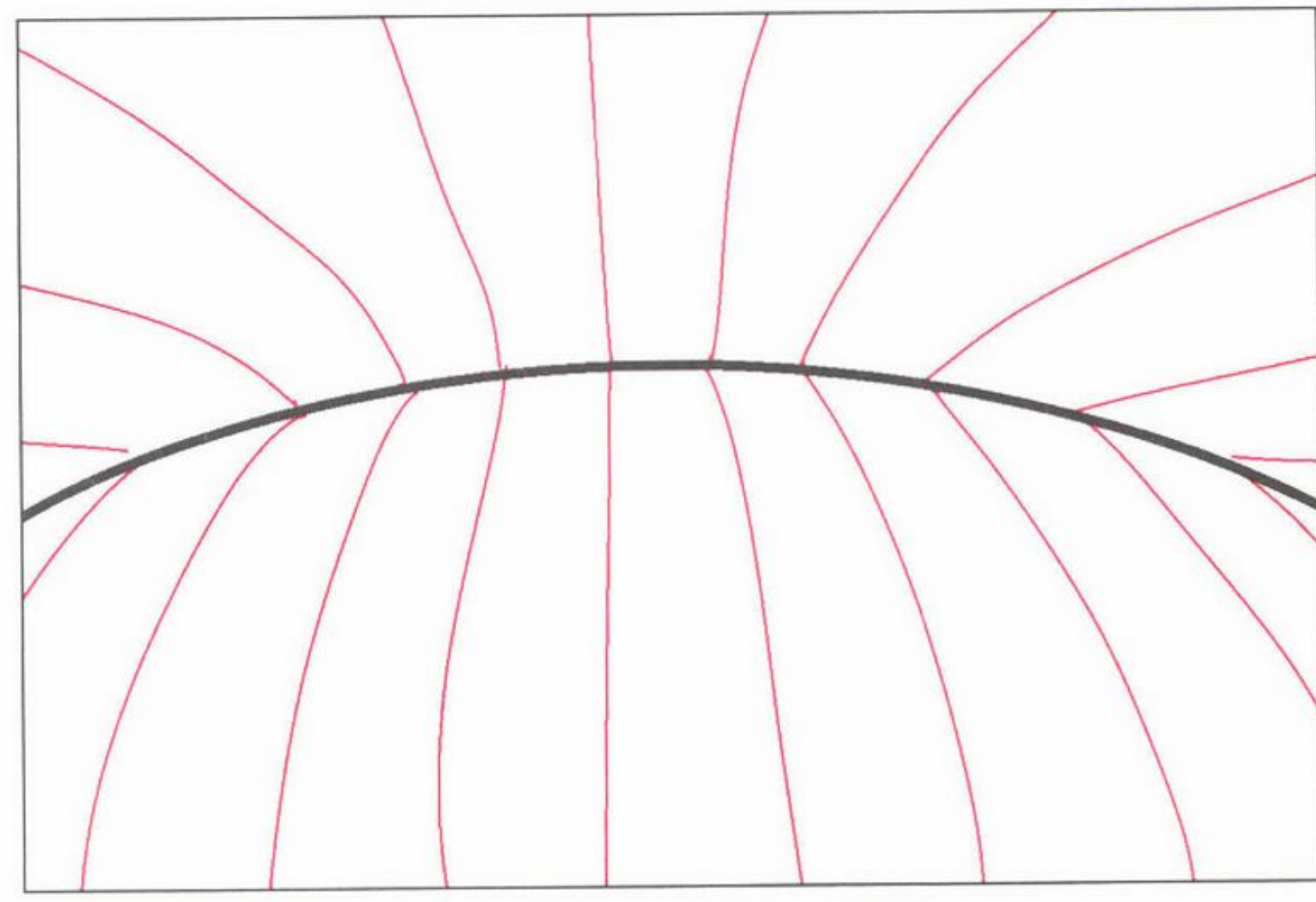
자유도 높은 눈금선으로 로우 앵글을 그려보자

148p에서 연습한 눈금선으로 공간을 만든 후에 인물을 비어있는 공간에 맞춰서 배치하는 방식의 발전형입니다. 무언가의 형태가 아니라 하늘과 지면이라던가 수평선과 지평선 같이 투박한 경계만을 화면 내에 배치해서 공간을 잡아줍니다. 거기에 머리 높이, 발이 닿는 장소 같은 말단 부위의 위치만을 정해서 캐릭터를 그립니다. 발이 아니라 손이라 해도 괜찮습니다. 똑같이 위치를 잡아도 발이냐 손이냐에 따라서 완전히 다른 구도가 되므로 그리기 쉬운 패턴을 찾아보는 것도 재미있어 집니다.

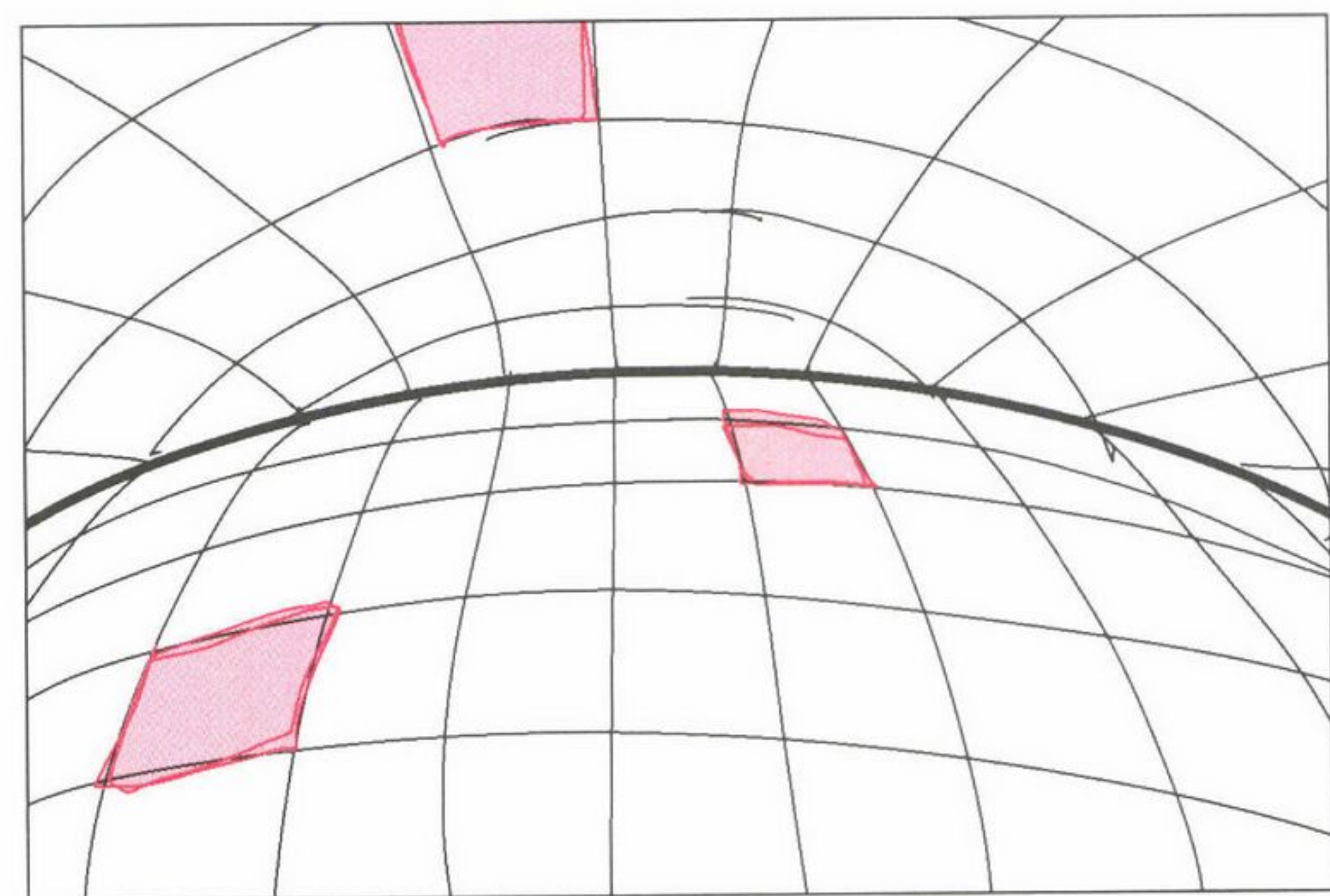
1 경계가 되는 곡선을 윗방향으로 굿는다



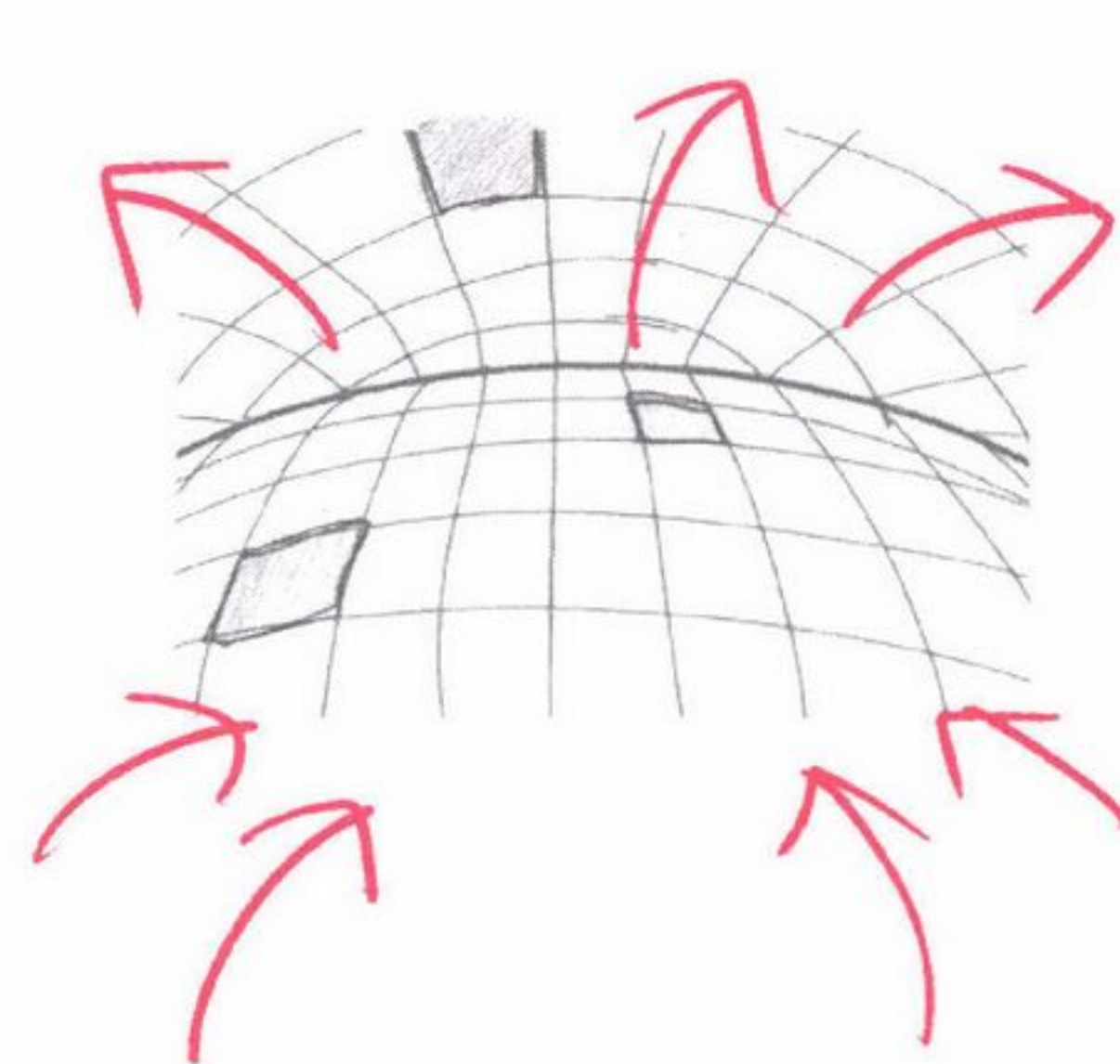
1 지평선 같은 경계 곡선을 화면의 약간 위쪽에 한줄 그어 준다.



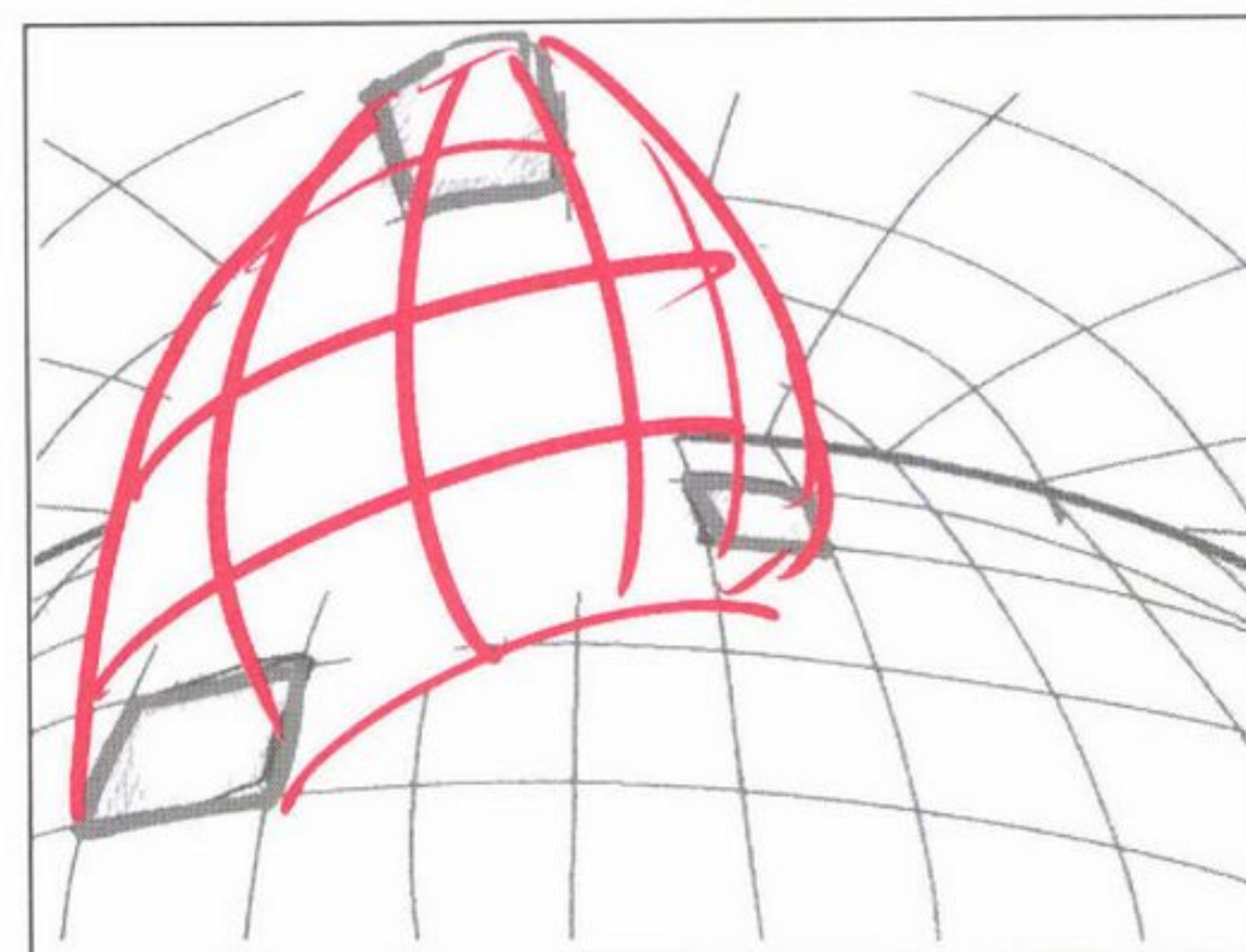
2 세로 방향의 선을 동일한 간격으로 보이도록 그어준다.



3 가로 방향으로도 선을 그어서 눈금선을 만든다. 말단이 되는 머리와 발의 위치만 정해둔다.

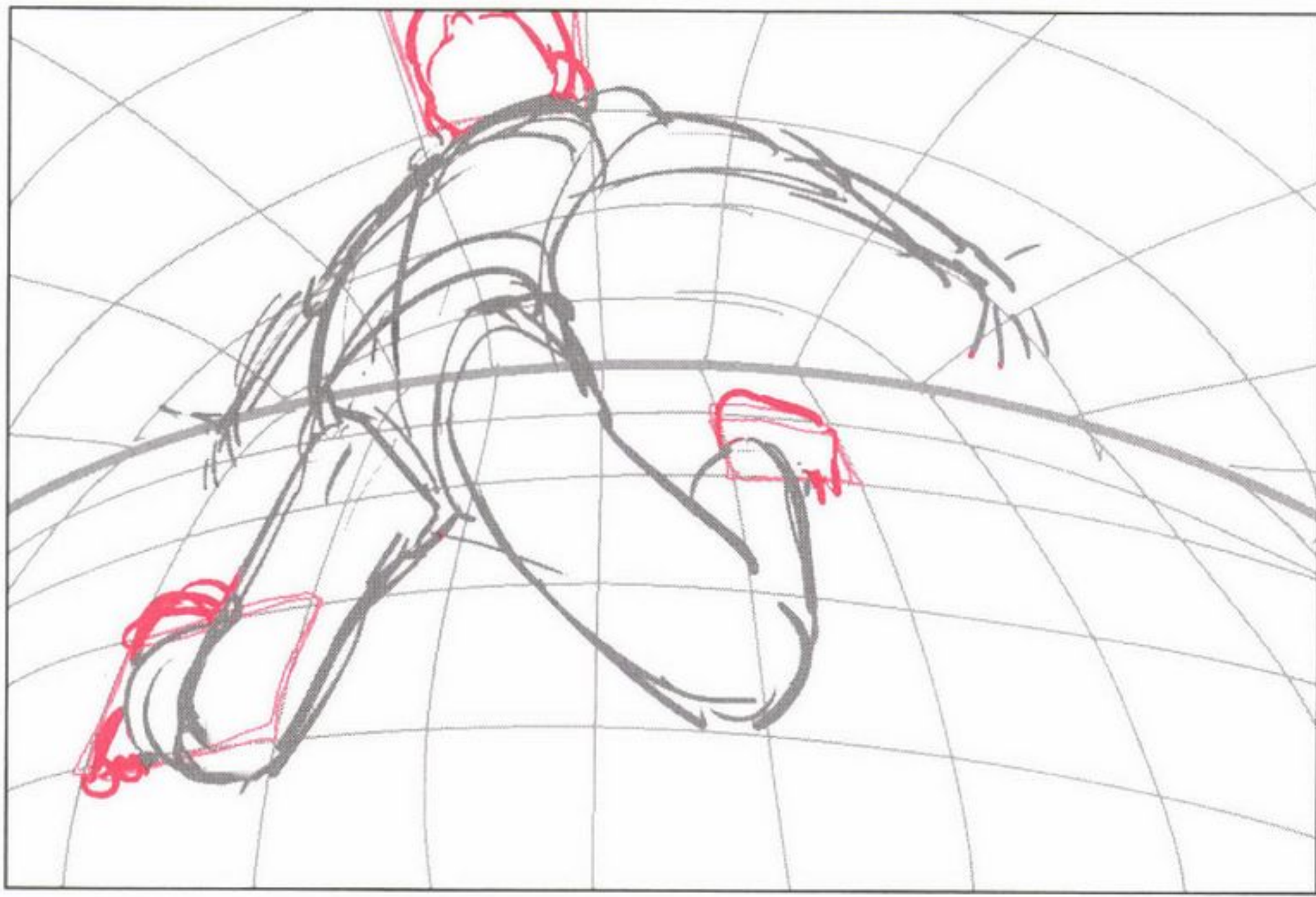


「아래에서 위로 올려다보는 이미지」임을 한층 더 쉽게 알 수 있도록 시각화하기 위해서 밑에서 위쪽으로 부풀어 오르는 듯한 곡선 눈금선을 펼쳐준다.



4 머리와 발의 위치로 정한 사각형에서 사각형까지 이어주는 듯한 형태를 그려준다.

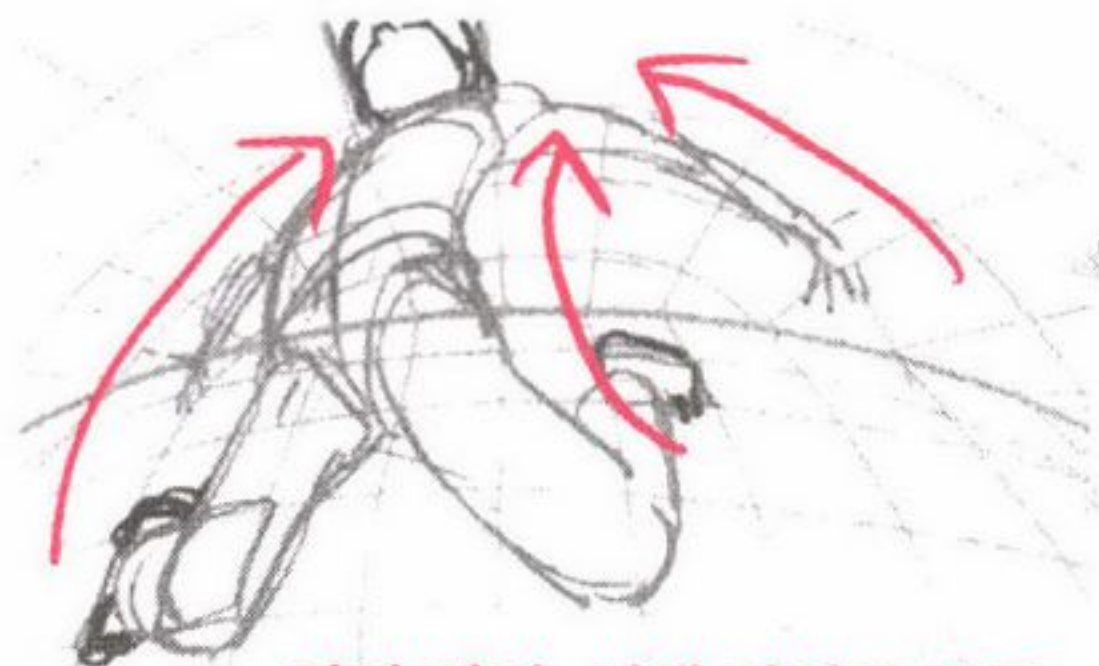
배경 눈금선을 따라서 눈앞으로 부풀어 오르는 듯한 물체를 이미지 한다.



5 캐릭터의 밑그림을 그린다.

Point

밑그림을 그릴 때는 눈금선의 곡선을 따르듯이 신체와 팔다리는 젖혀서 배치.



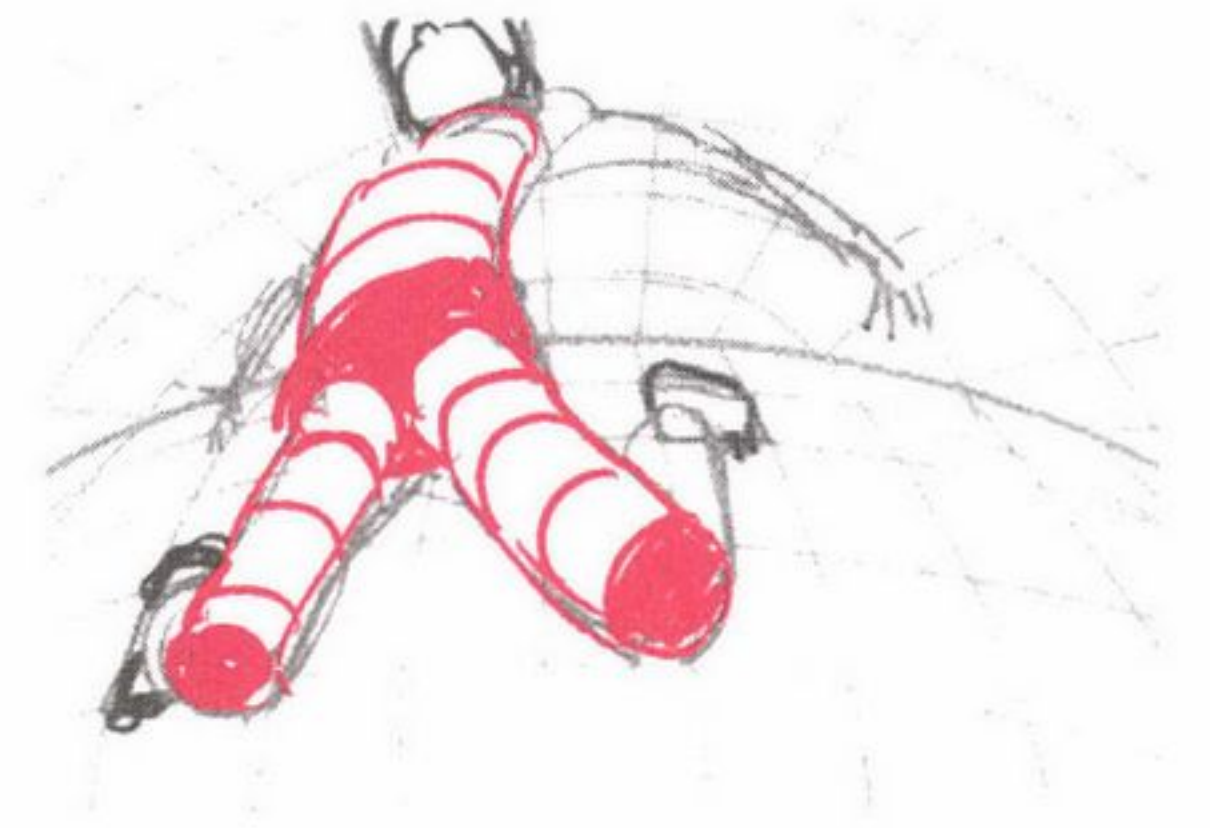
팔과 다리, 신체 라인은 부드럽게 곡선으로 그린다.



6 데생 완성. 배경 눈금선이 없어도 공간을 느끼게 해주는 박진감 넘치는 점프가 된다.

Point

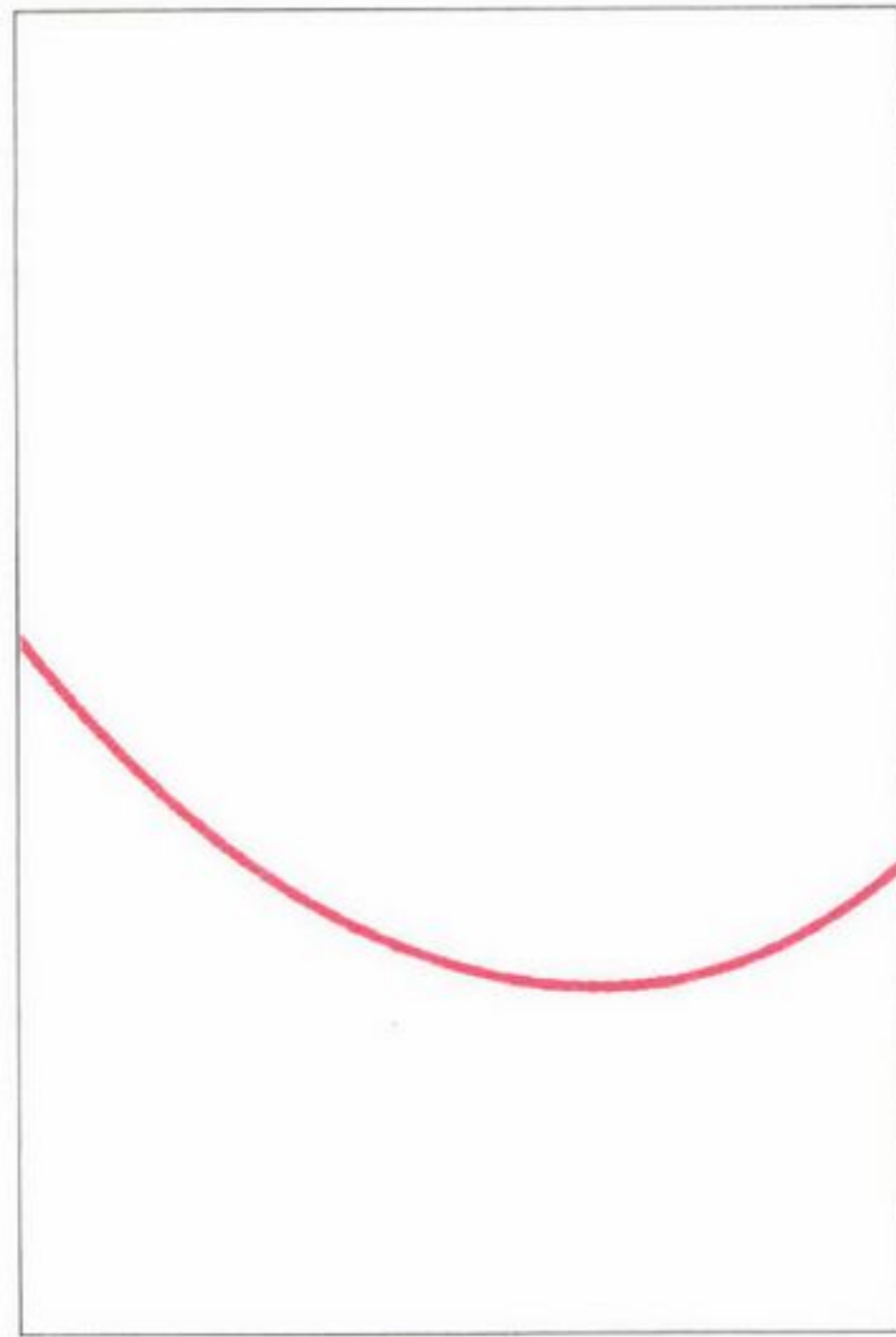
이때도 신체 단면(152p 참조)을 의식하여 입체적인 통 형태로 잡아준다!



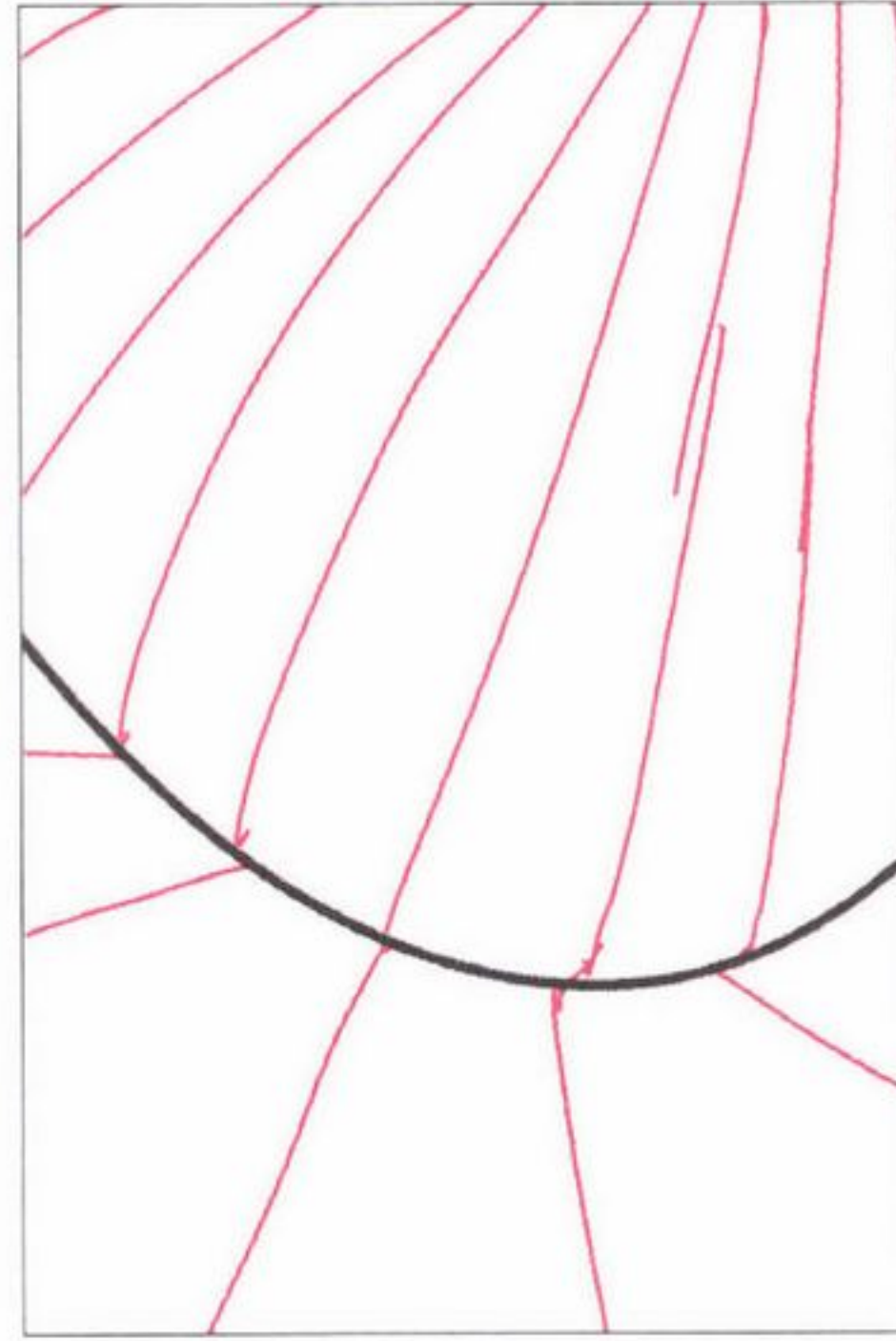
7 데생을 정리하여 색칠한 작품. 데생에서는 잘려 있는 머리 부분을 추가로 그려 넣고 머리카락과 옷에도 움직임을 줘서 마무리 했다. 캐릭터를 표현하기 위해서 머리 부분을 추가 했지만 화면에서 잘려나간 채로 한 장의 그림으로서 마무리 지어도 재미있다.

2 경계가 되는 곡선을 아래방향으로 굽는다

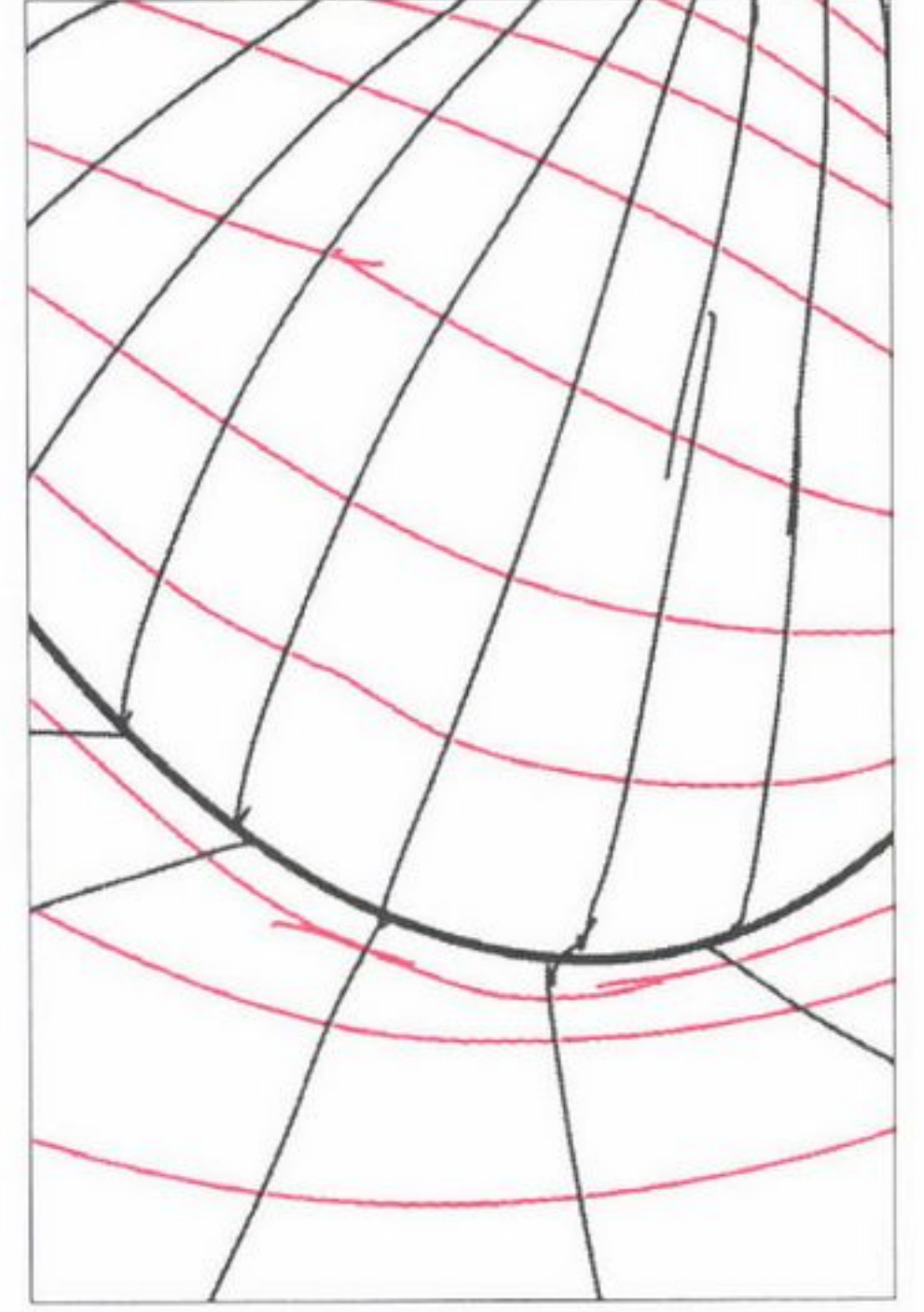
눈금선을 교차로 그어서 생겨난 사각형의 크기에 맞춰서 부위 사이즈를 조정합니다. 곡선을 따라서 휘어지도록 캐릭터의 신체 라인을 그어줍니다.



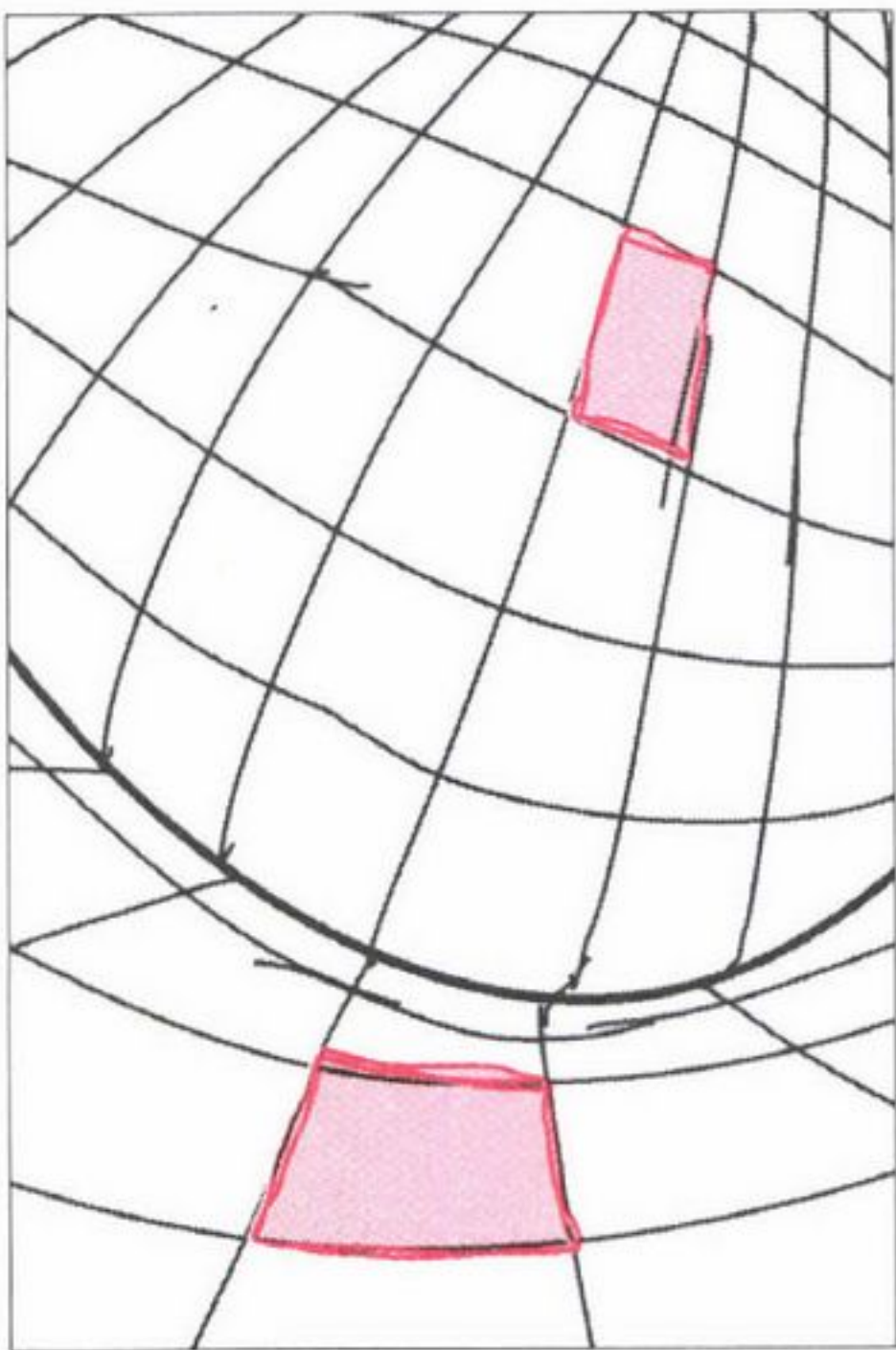
1 경계 곡선을 화면 아래쪽에 한줄 그어 준다.



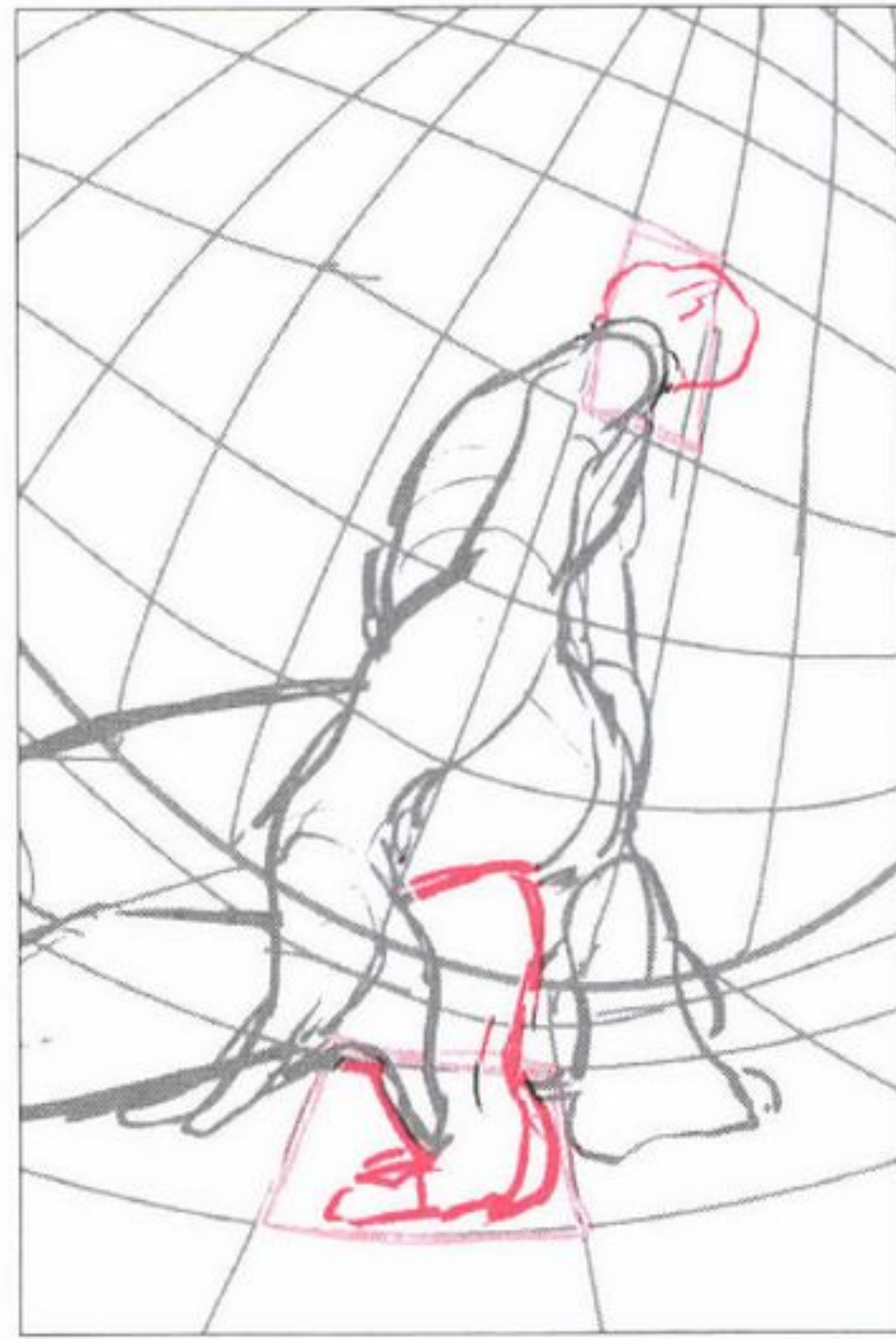
2 세로 방향으로 선을 그어준다.



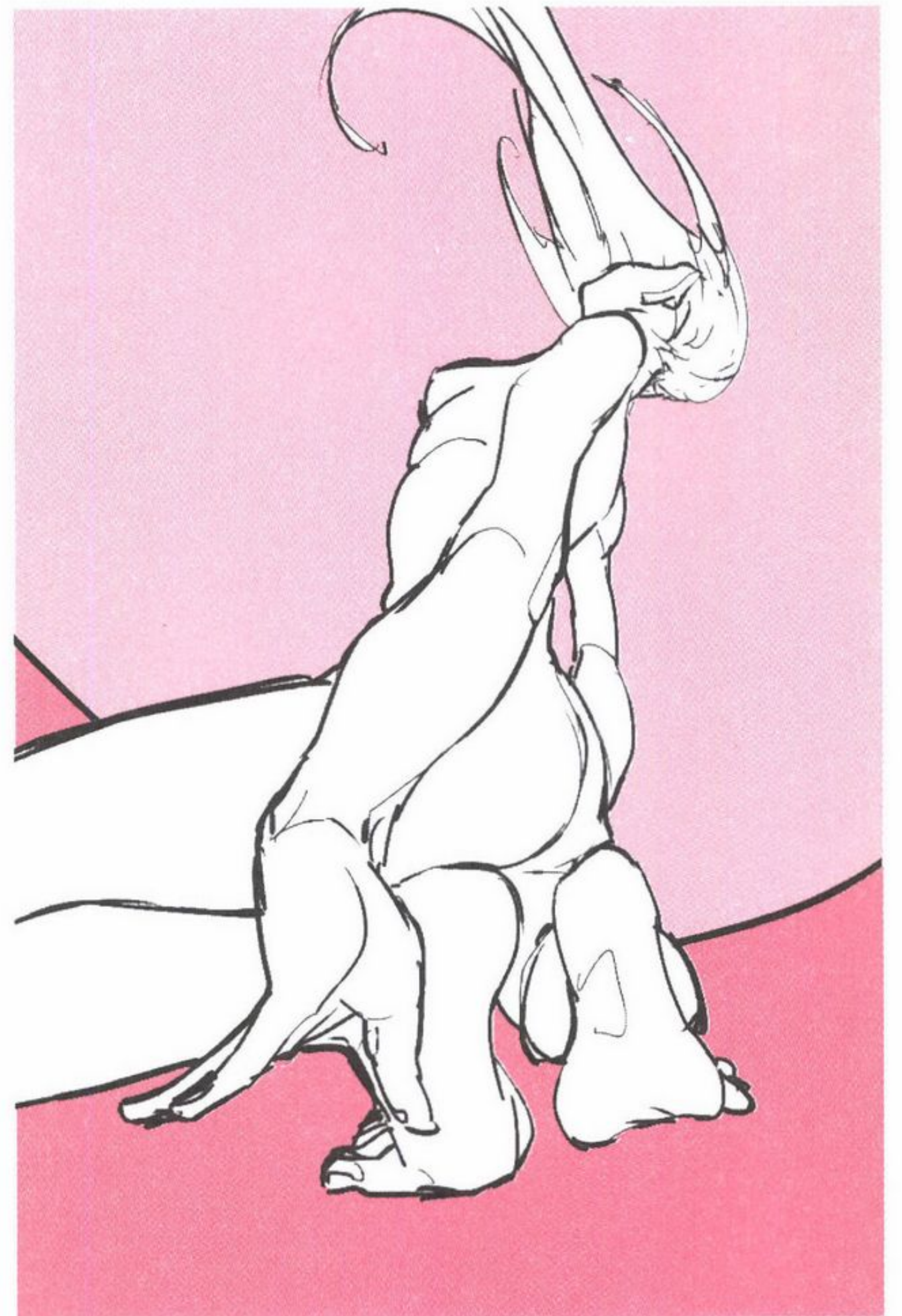
3 가로 방향으로도 선을 그어서 눈금선을 만든다.



4 말단이 되는 머리와 발의 위치만 정해둔다.



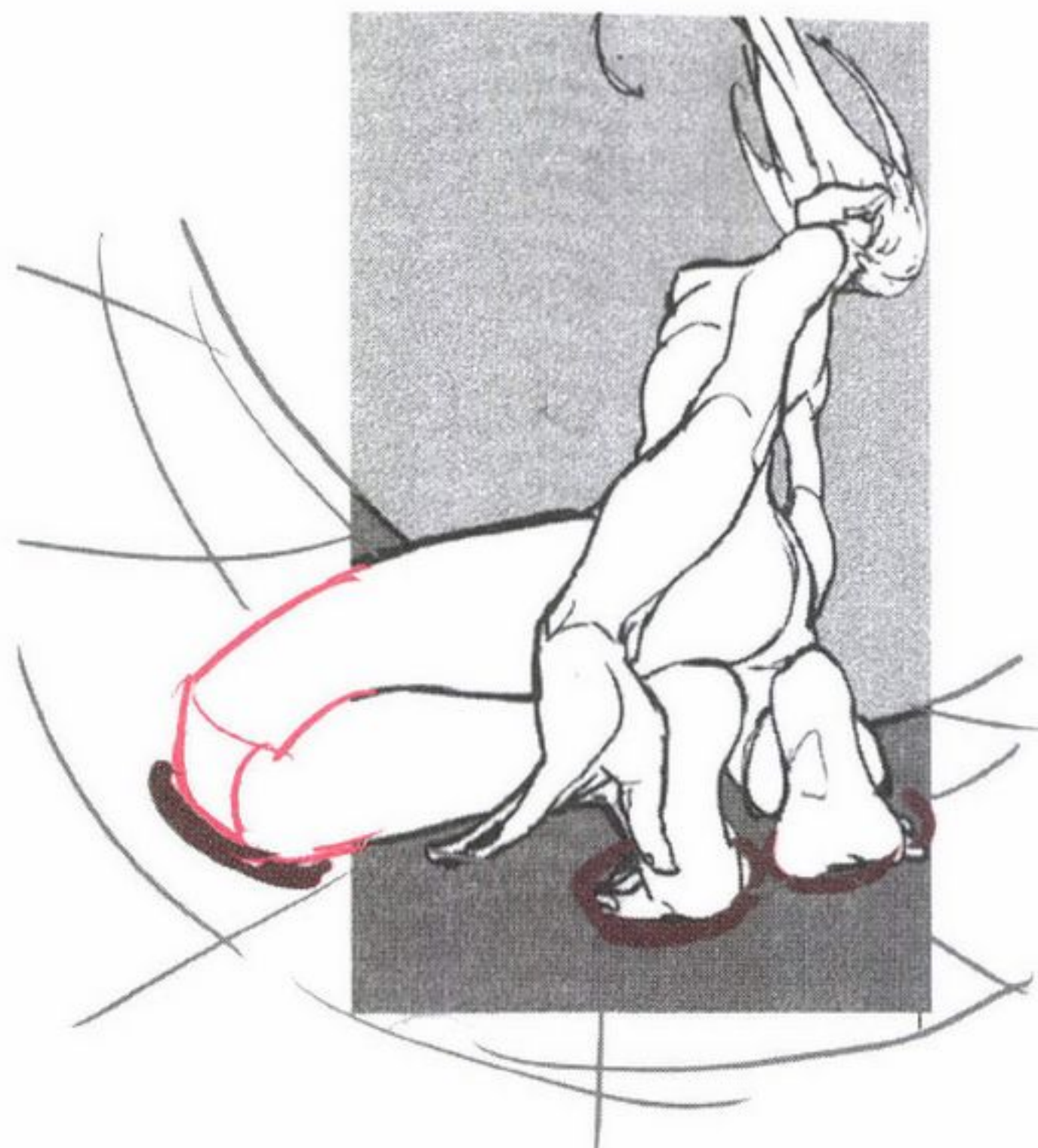
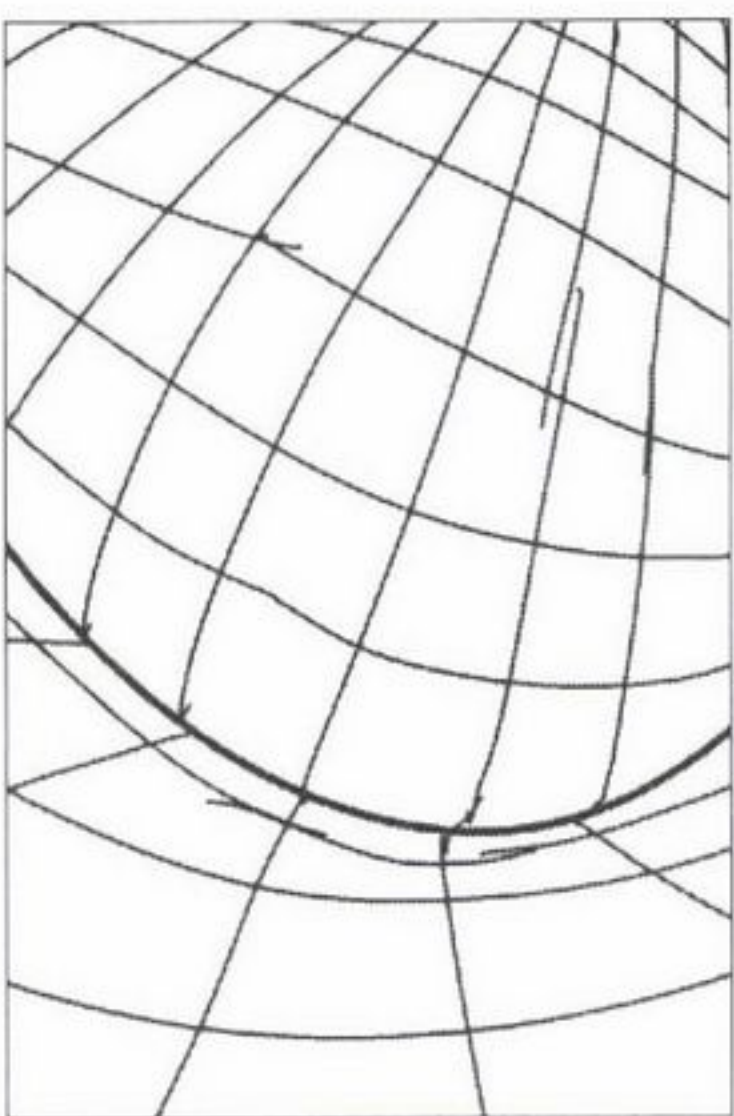
5 캐릭터 밑그림을 그린다.



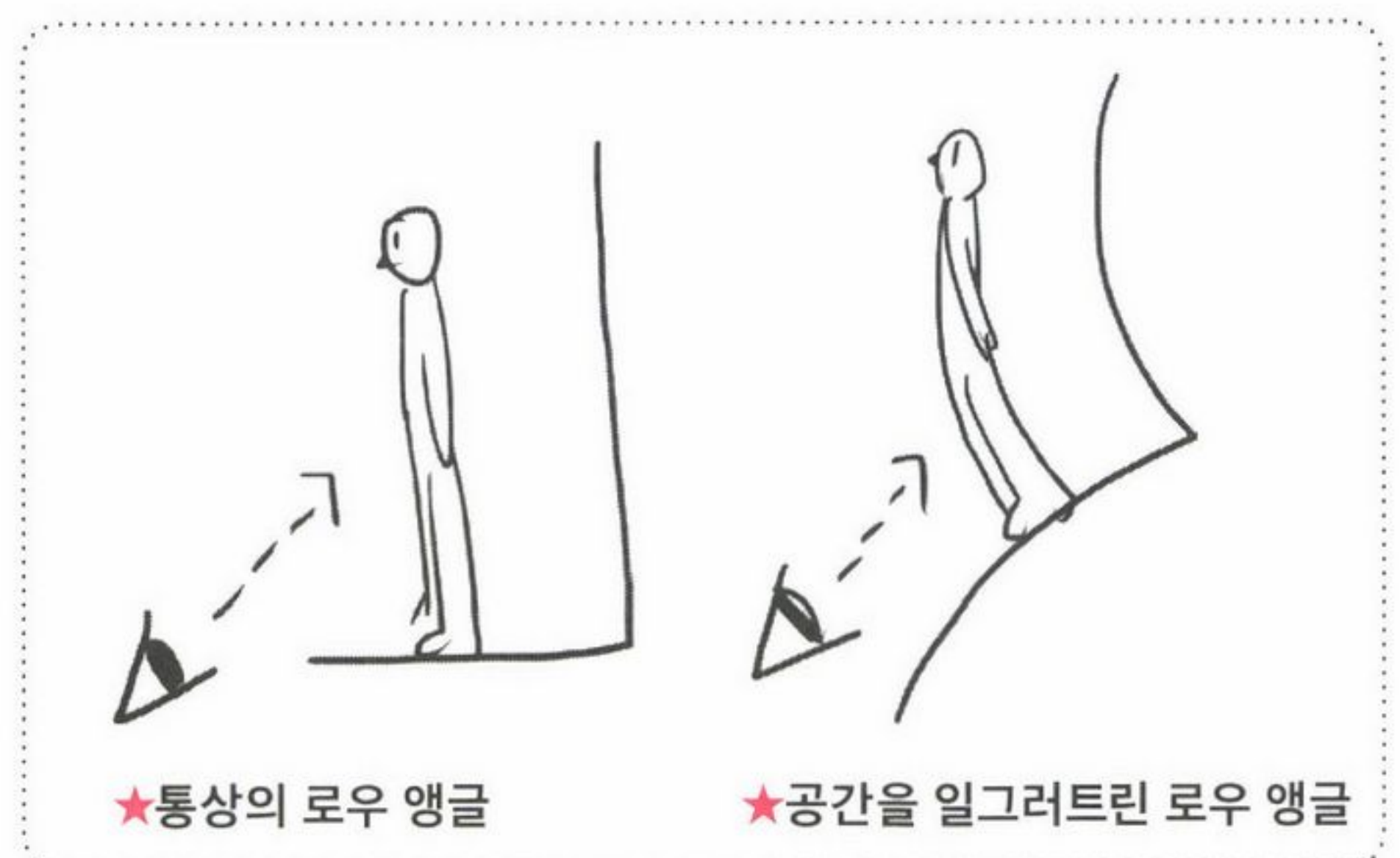
6 데생 완성.

Point

공간을 극단적으로 일그러트린다!



화면에서 불거져나올 정도로 다리를 꽤나 크게 그렸다. 「비율이 엉망진창인 인물」을 그리기 위해서는 「엉망진창으로 일그러진 배경」이 필요.
발도 무릎도 휘어진 바닥을 따라서 지면에 닿아 있다.

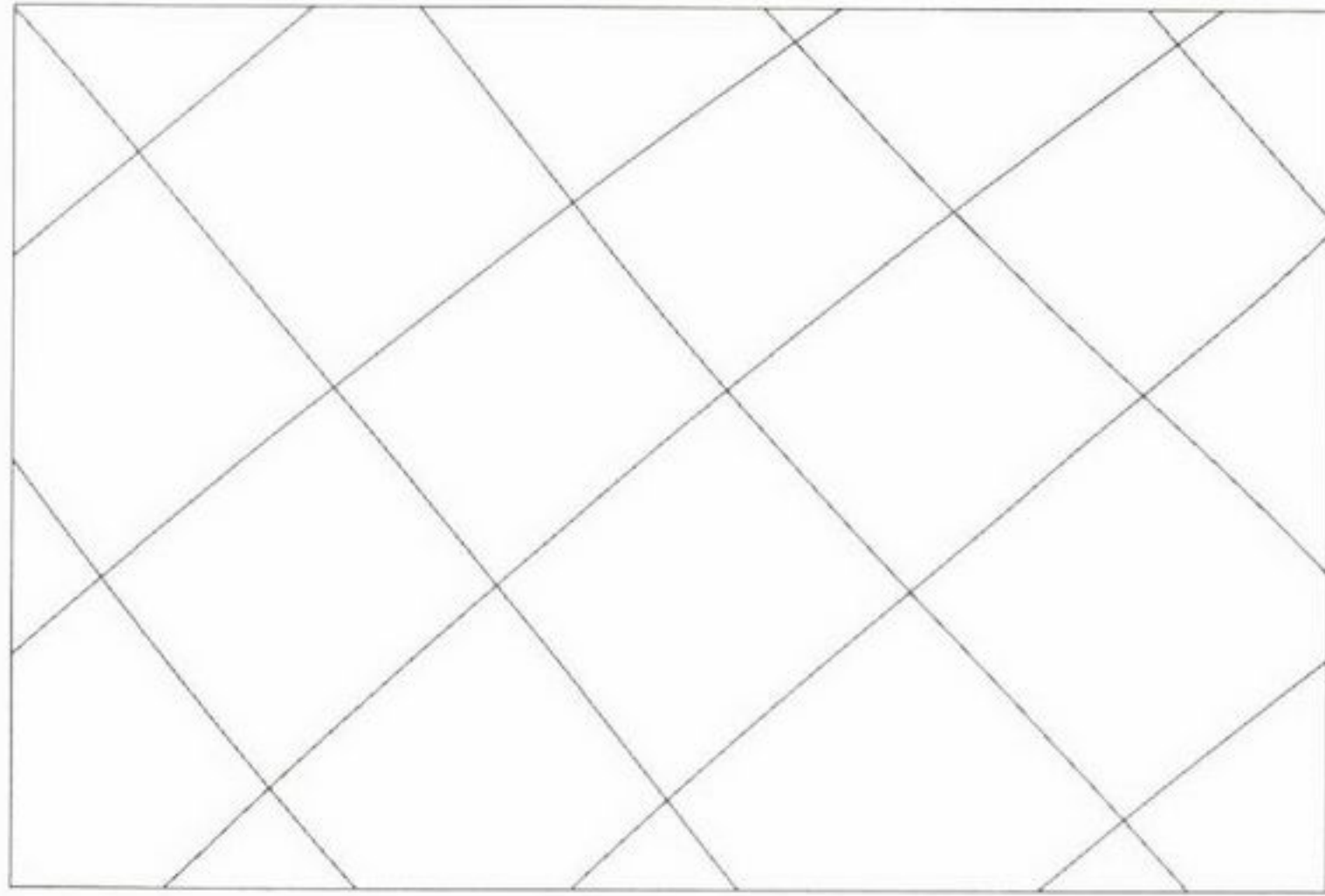


★통상의 로우 앵글

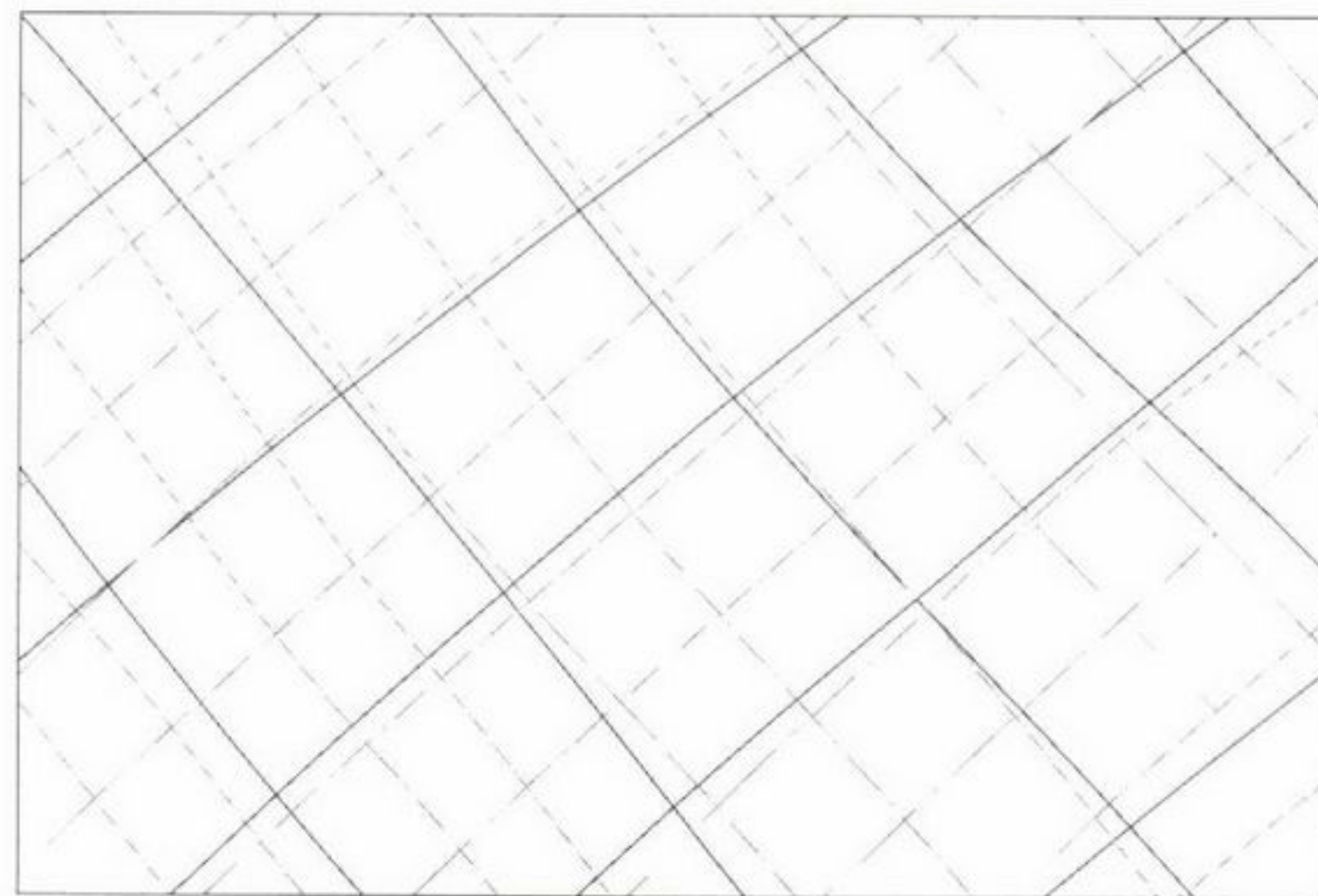
★공간을 일그러트린 로우 앵글

3 눈금선을 2장 겹쳐 본다

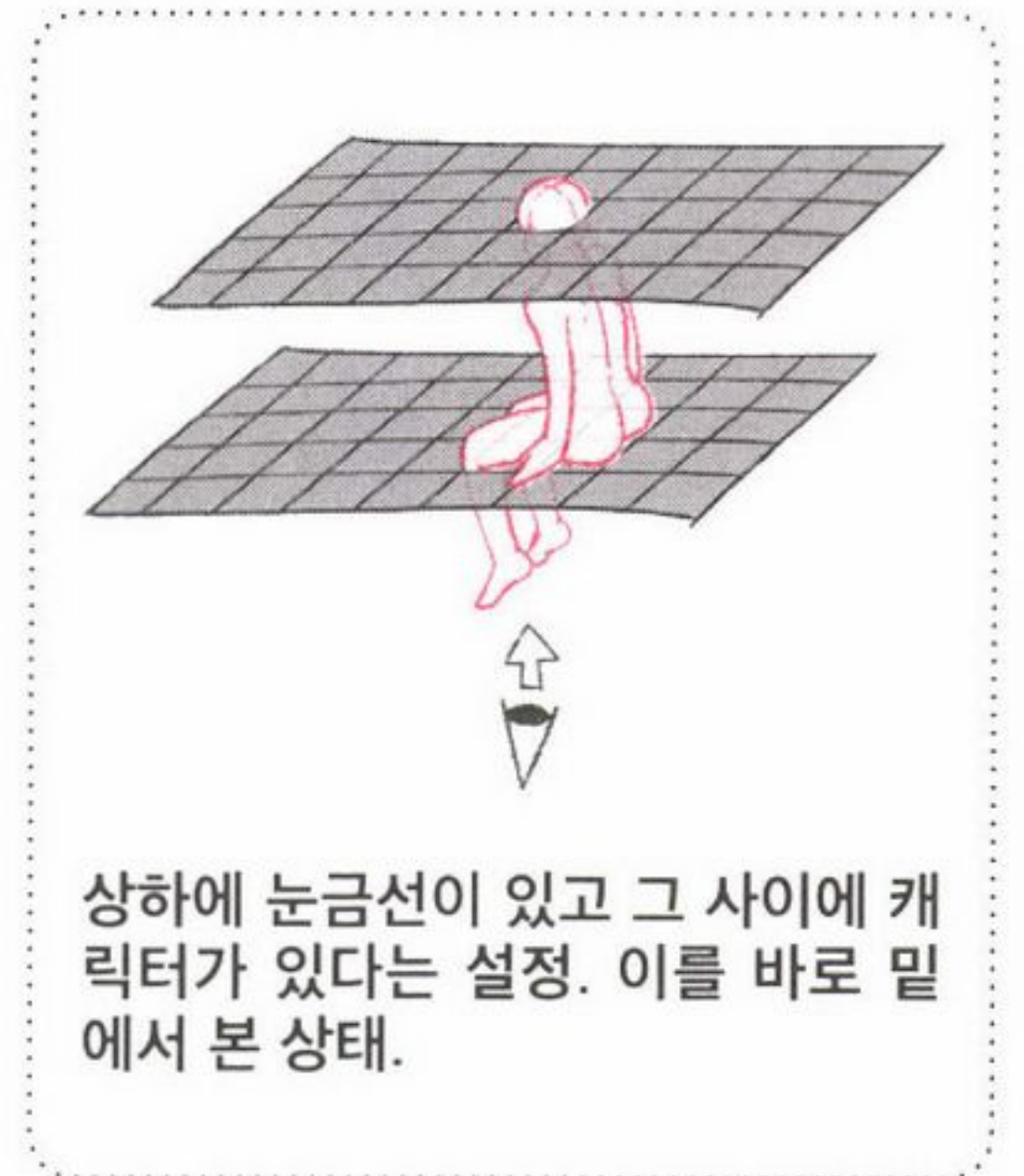
머리와 하반신(엉덩이)의 높이를 사이즈가 다른 눈금선을 겹쳐서 시각화 합니다. 바로 밑에서 올려다 보는 꽤나 극단적인 구도입니다. 느닷없이 바로 밑에서 보는 로우 앵글을 그리려 해도 이미지가 쉽게 잡히지 않을겁니다. 그렇기에 눈금선을 이용하여 「부위의 사이즈가 거의 다 정해 졌다」면 그 사이를 이어주는 동체 부분의 크기도 정해지기 쉬워집니다.



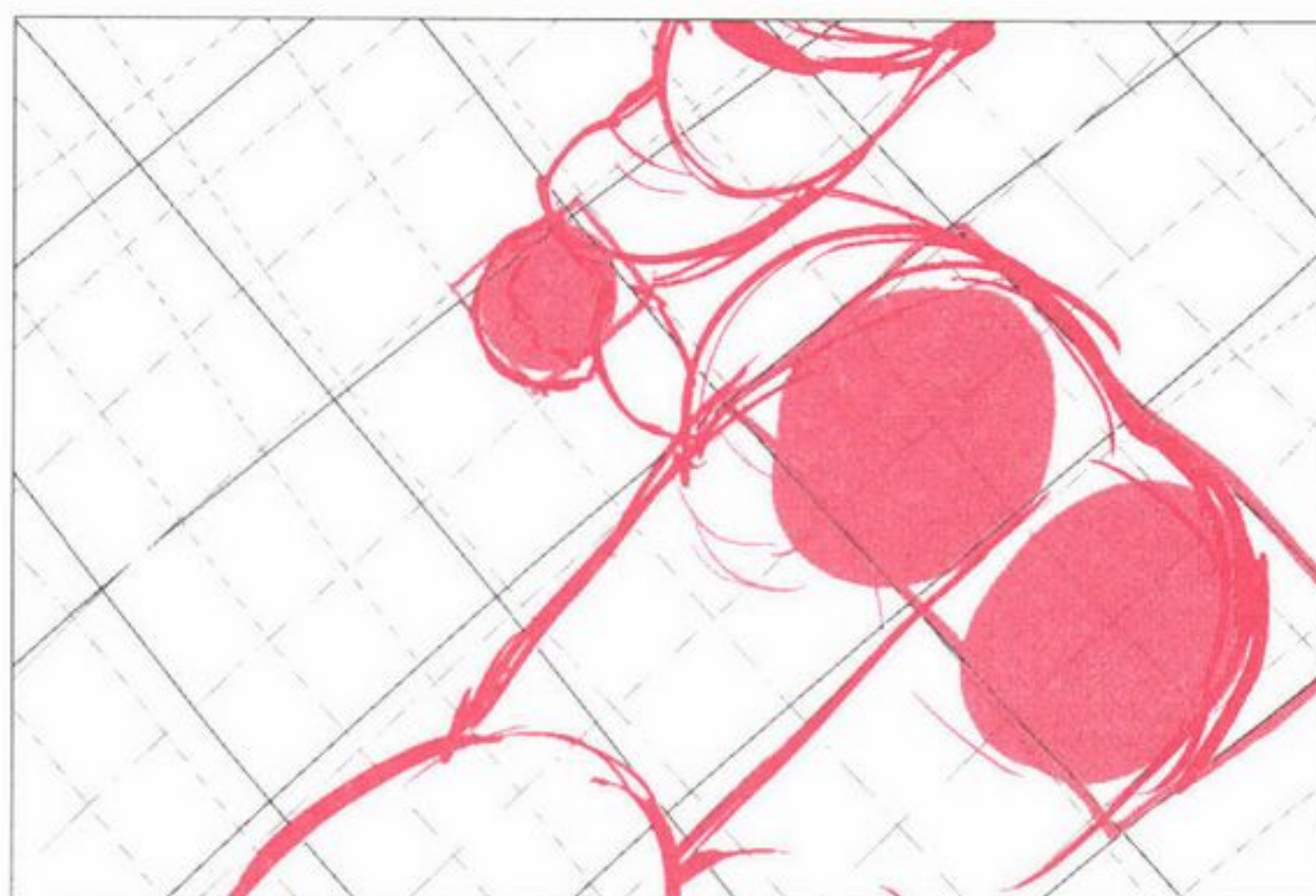
1 눈금선을 갖는다.



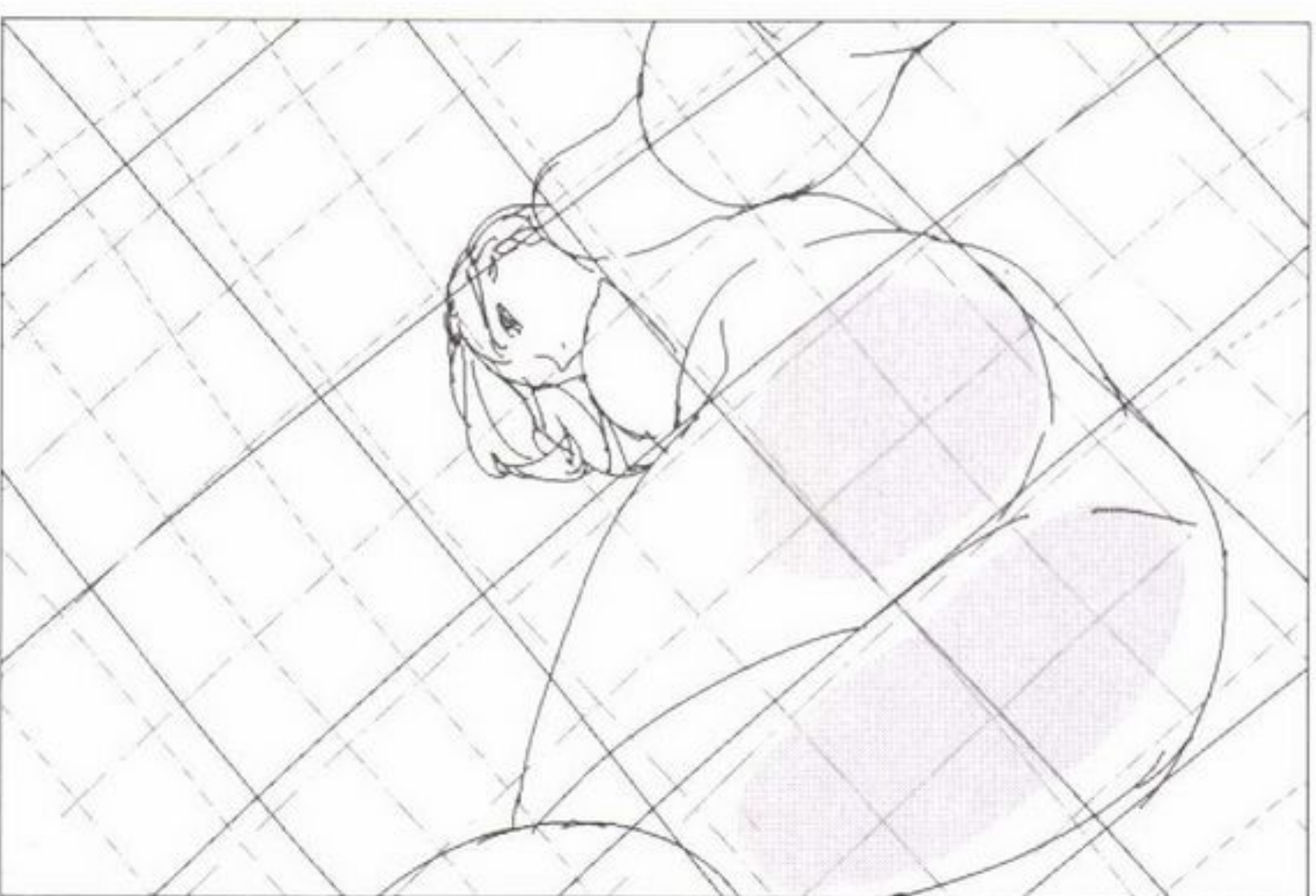
2 또 한 장의 눈금선은 안쪽에 있으므로 작게 그어준다.



3 자그마한 사각형은 머리 높이, 커다란 사각형은 엉덩이의 위치가 된다. 올려다보면 눈앞의 눈금선 안에 위쪽 눈금선이 비춰 보인다.



4 대략적으로 위치를 정한 후에 밑그림을 그린다.



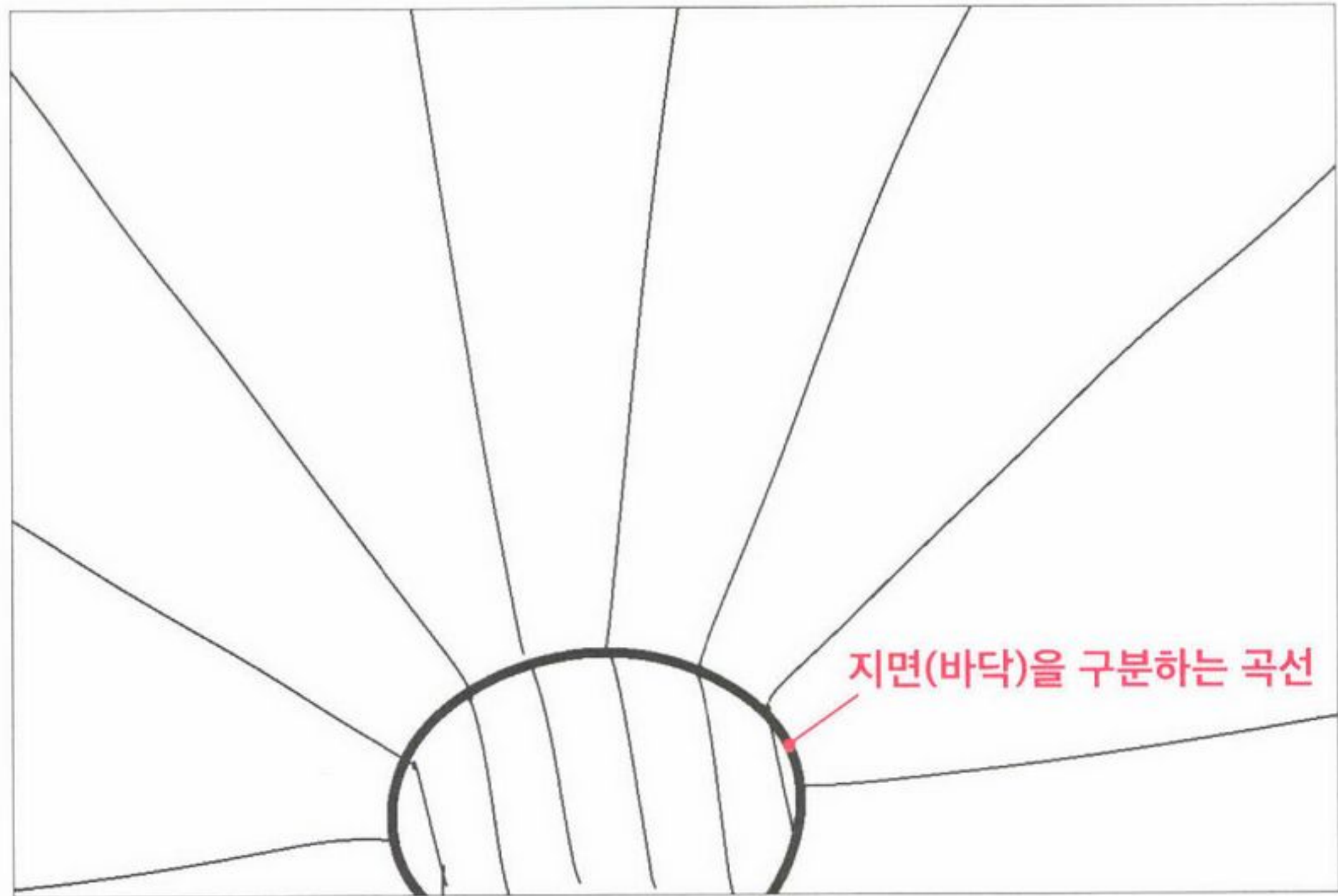
5 데생 완성.



6 발을 추가로 그려 넣어서 마무리 한 작품. 목의 이음매가 전혀 보이지 않는 위치이므로 머리를 정확한 위치에 배치하기가 어렵다. 목과 어깨의 단면을 밑그림 하여 신체를 이어나가면 순조로이 그릴 수 있게 된다 (152p 참조).

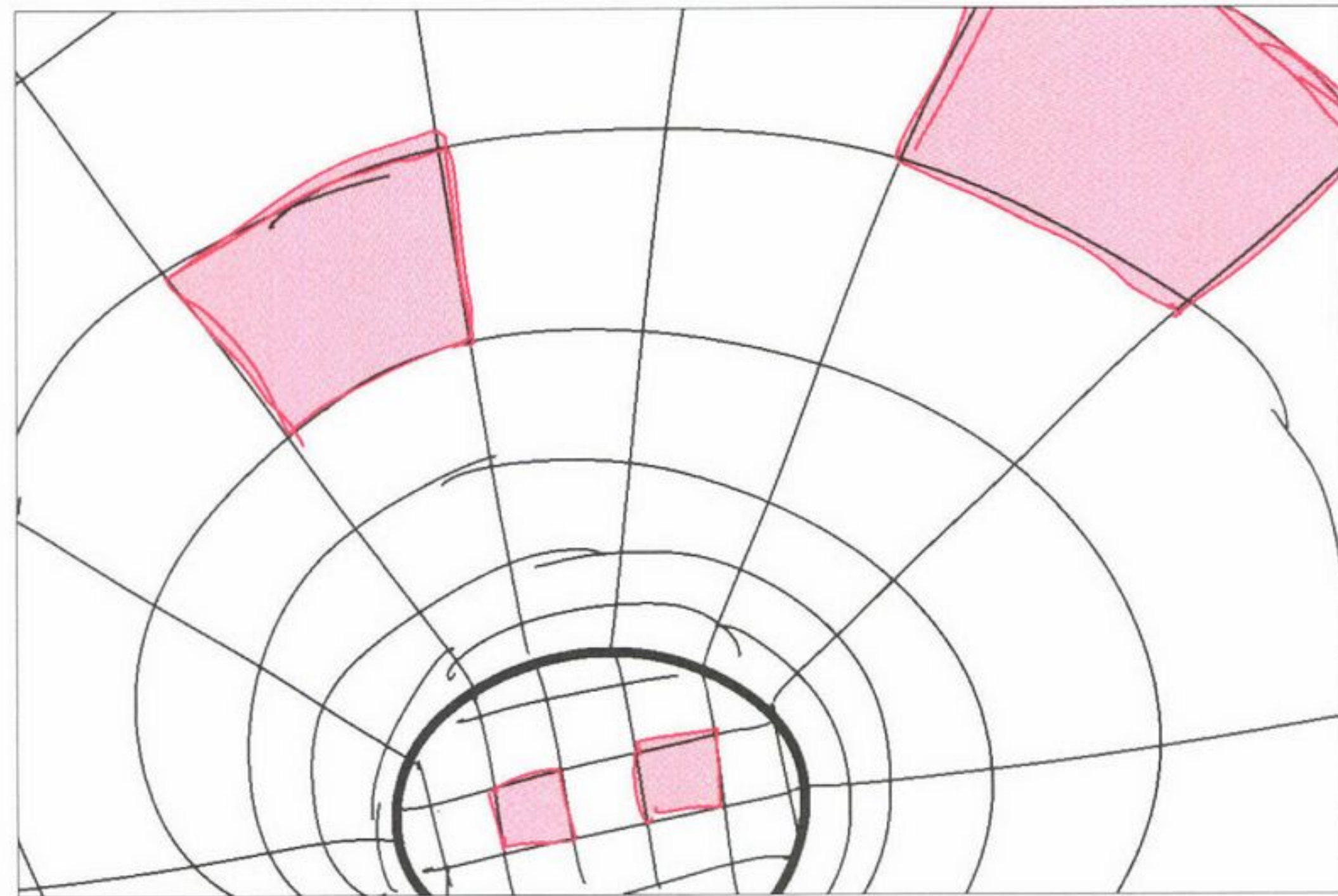
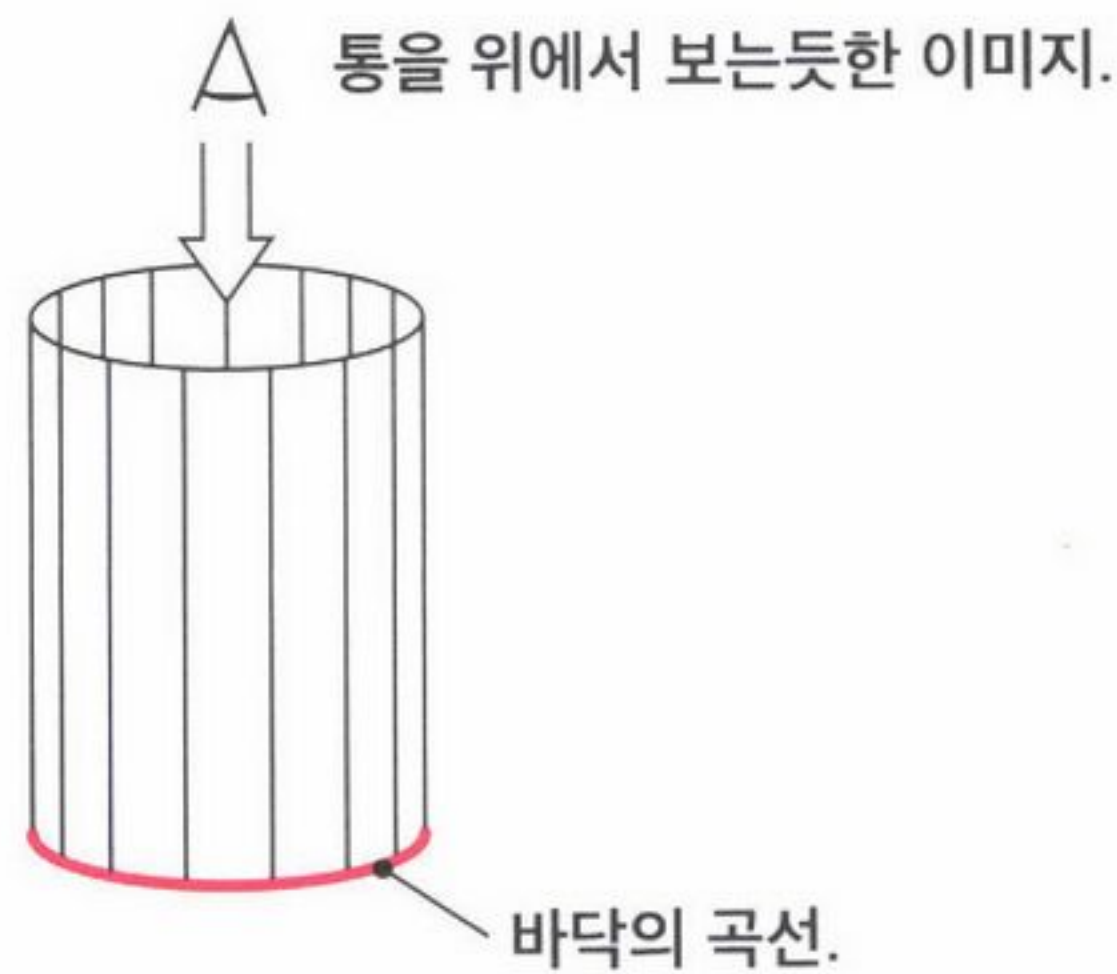
자유도 높은 눈금선으로 하이 앵글을 그려보자

경계 곡선을 윗방향으로 긋는다

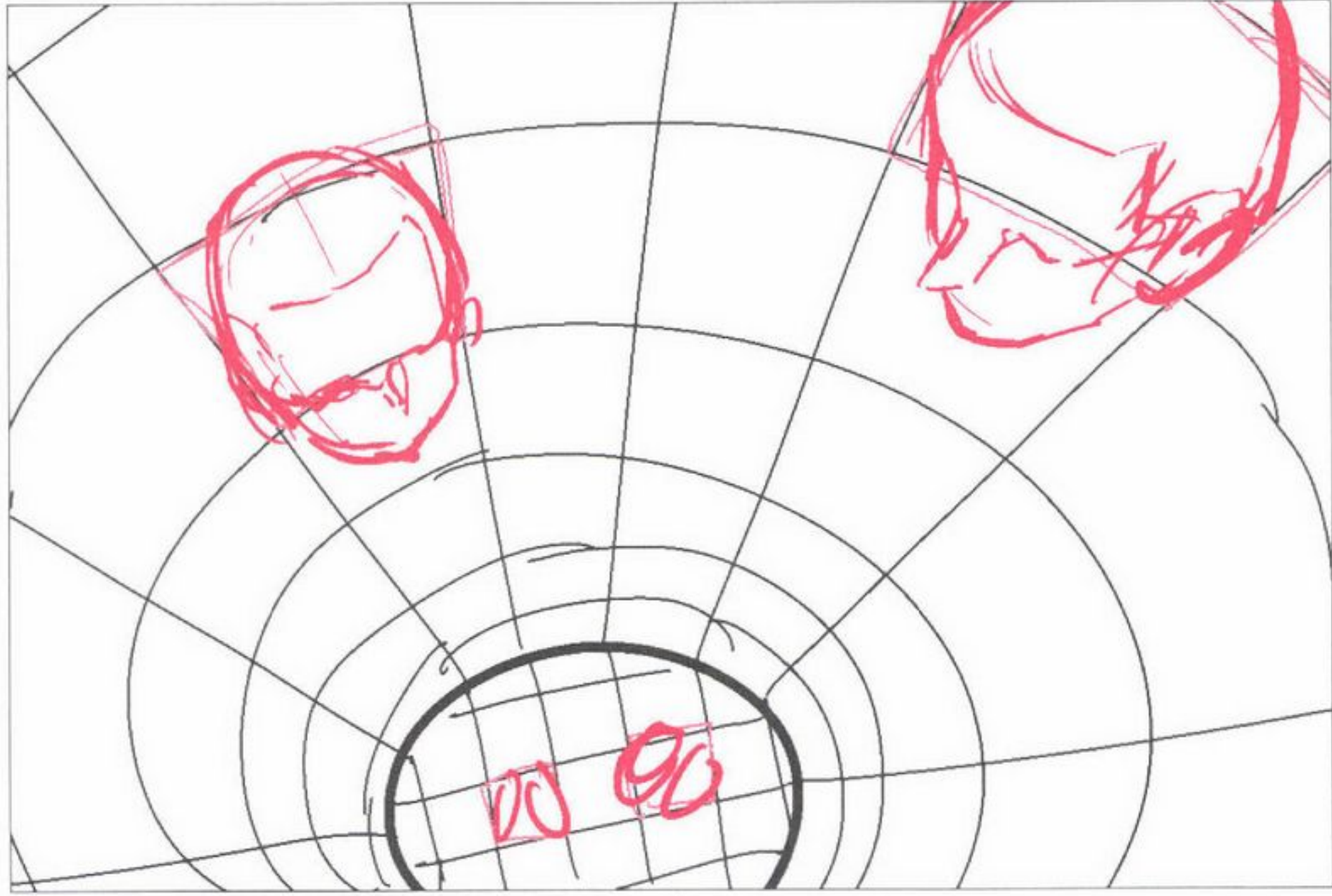


1 경계가 되는 지면의 곡선을 화면 아래에 그리고 세로 방향으로 선을 그어준다.

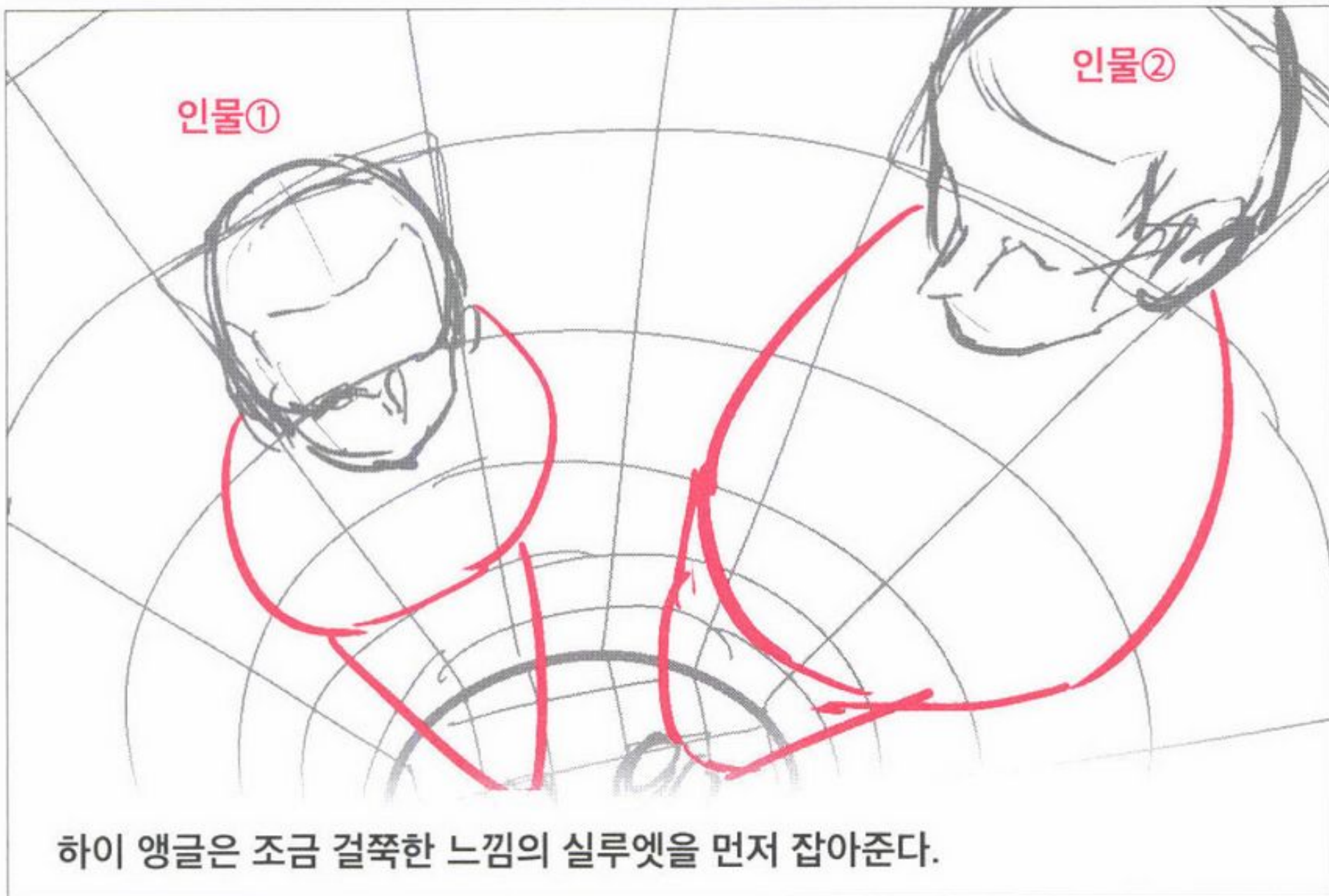
눈앞에 발이 오는 로우 앵글은 포즈의 폭을 넓히기 쉽지만 하이 앵글은 눈앞에 머리가 있으므로 다리처럼 여기저기 움직이지도 못하여 베리เอ이션을 만드는 것이 매우 어렵습니다. 중심이 한쪽으로 몰려 있거나 서 있는 자세에 따라서 조출하게 뉘앙스를 내는 것은 가능할려나...라고 생각합니다.



2 위에 있는 사각형은 머리를 수습하는 장소가 아니라 머리의 높이(바닥을 기준으로)와 크기의 기준이 되는 마킹.

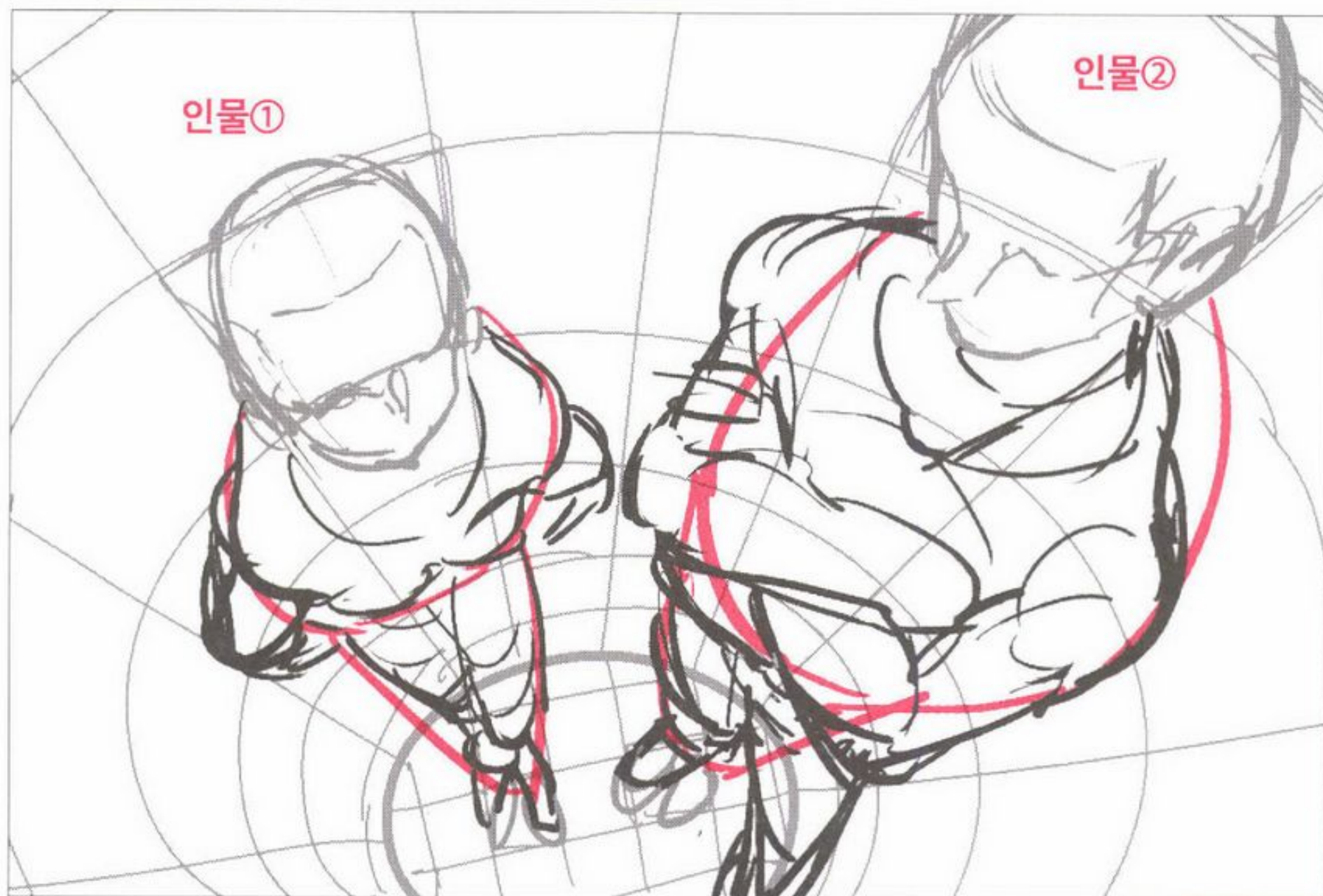


3 신체 부위가 화면에서 불거져 나오는 그림은 밸런스를 잡기 힘들다. 눈금선을 그어서 화면상에 때마침 만들어진 사각형을 머리와 팔다리가 배치되는 곳으로 선택하면 자연스럽게 묘사하기 쉬워진다.



하이 앵글은 조금 걸쭉한 느낌의 실루엣을 먼저 잡아준다.

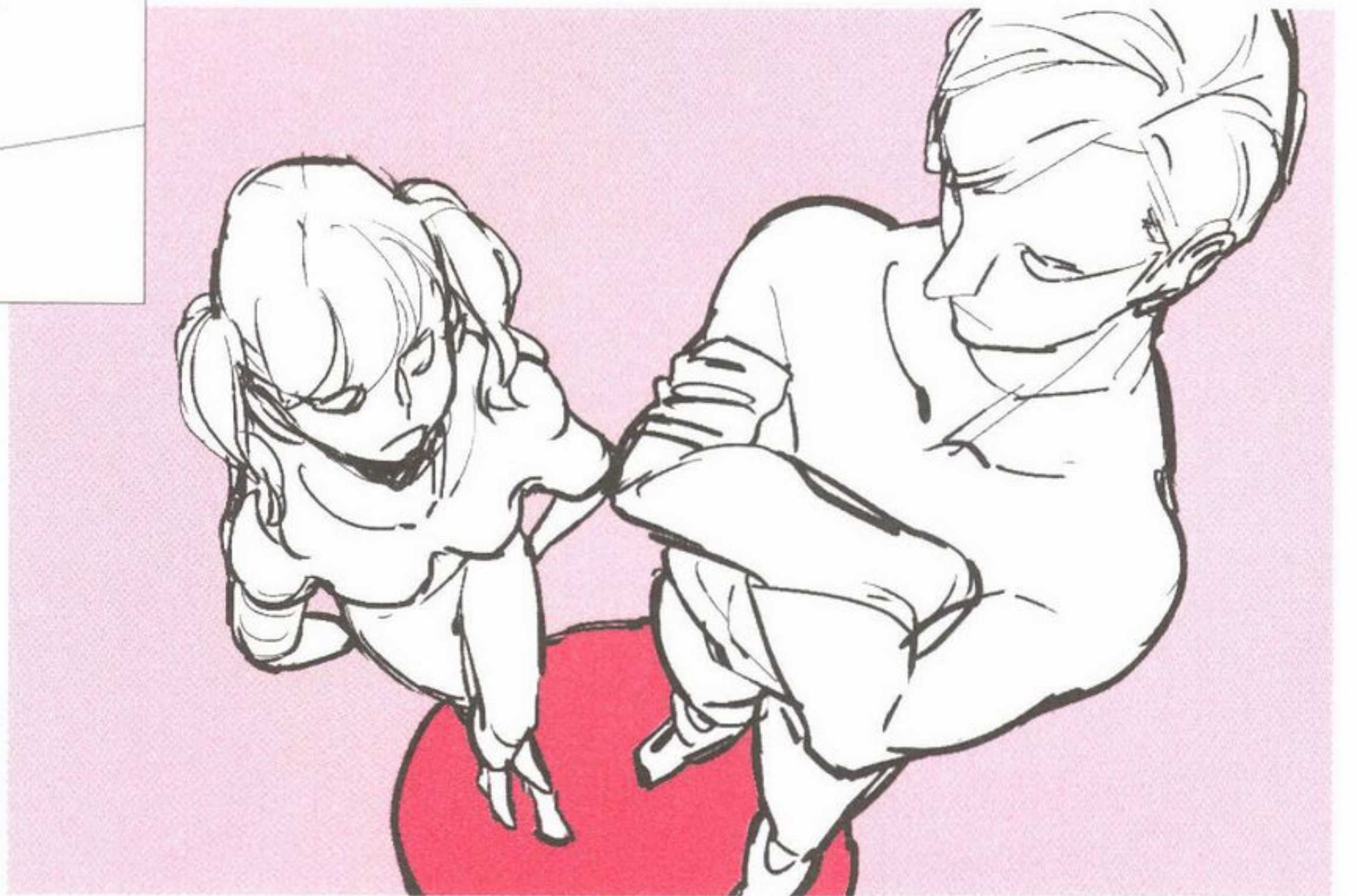
4 인물 ①은 벽에 기대어 있고 인물 ②는 등골을 쭉욱 뻗고 있다. 각각의 자세를 하이 앵글에서도 쉽게 알 수 있도록 하기 위해, 상반신과 하반신이 보이는 비율을 바꾸어(50p 참조) 블록으로 나눈다.



5 눈금선으로 공간의 높이를 시각화 하여 머리와 발의 높이를 정하고 그 사이에 하반신과 상반신을 박아 넣는 식으로 그린다. 체격차이가 있으므로 신장과 허리 높이 등 두 사람의 차이가 드러나는 부분의 위치를 먼저 잡아주고 작업하면 좋다.

인물①...하반신이 잘 보인다.

인물②...상반신이 잘 보인다.



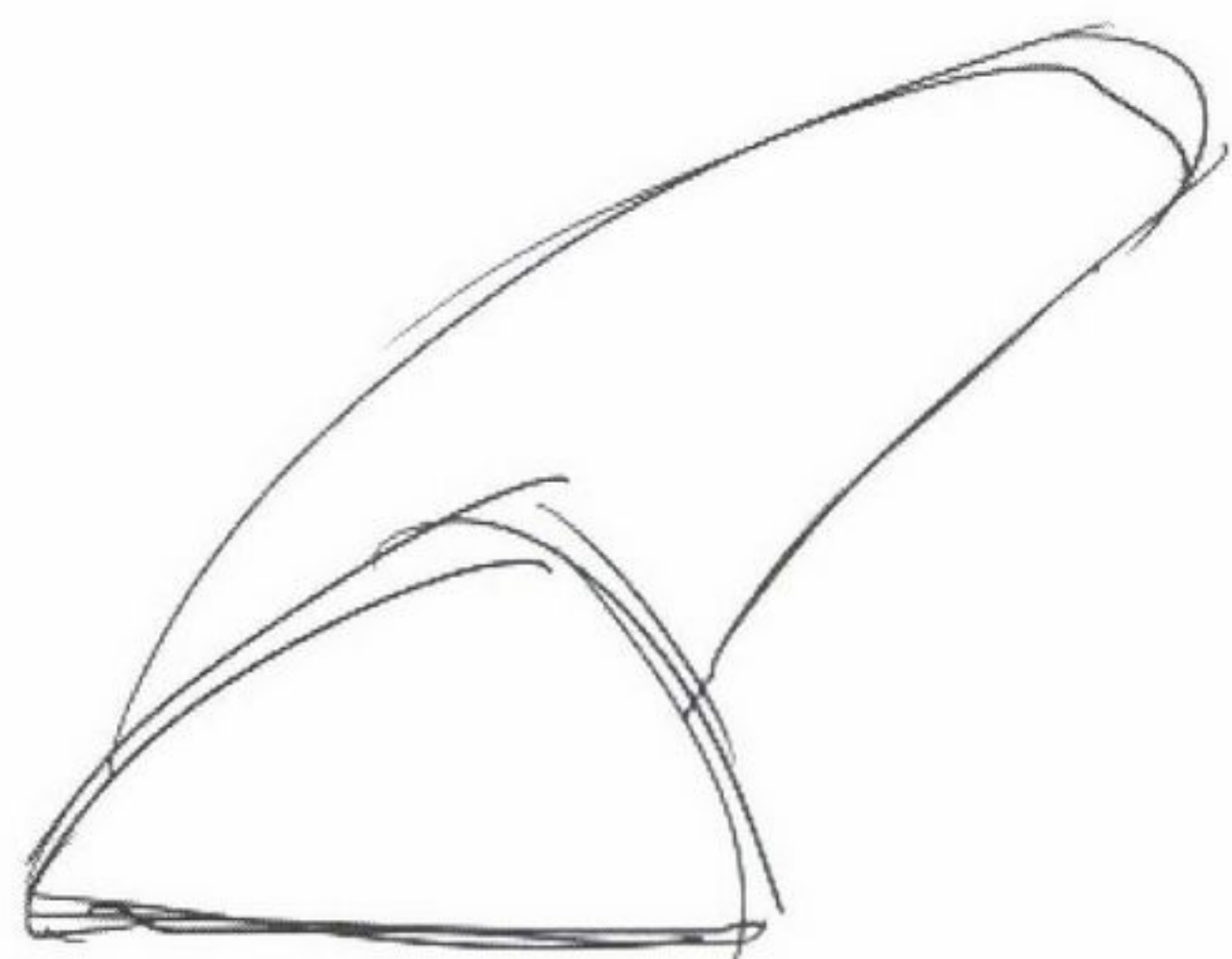
6 데생 완성. 남녀차를 주기 위해 헤어스타일을 그려준다.



7 옷을 그리고 색을 칠하여 세부를 그려 넣은 작품. 흉부와 꼬이고 있는 다리에 초점이 오도록 인물①에게 빛을 비춰 보았다. 허리가 뒤로 물러난 정도와 신체가 기울어진 정도 등 하이앵글로 그릴 때에 「잘 보이는 부분, 거의 보이지 않는 부분」등이 변화 하므로 빛으로 시선을 유도한다.

원근감과 비틀림으로 대담한 움직임의 복습해보자

부위를 대담하게 압축한다

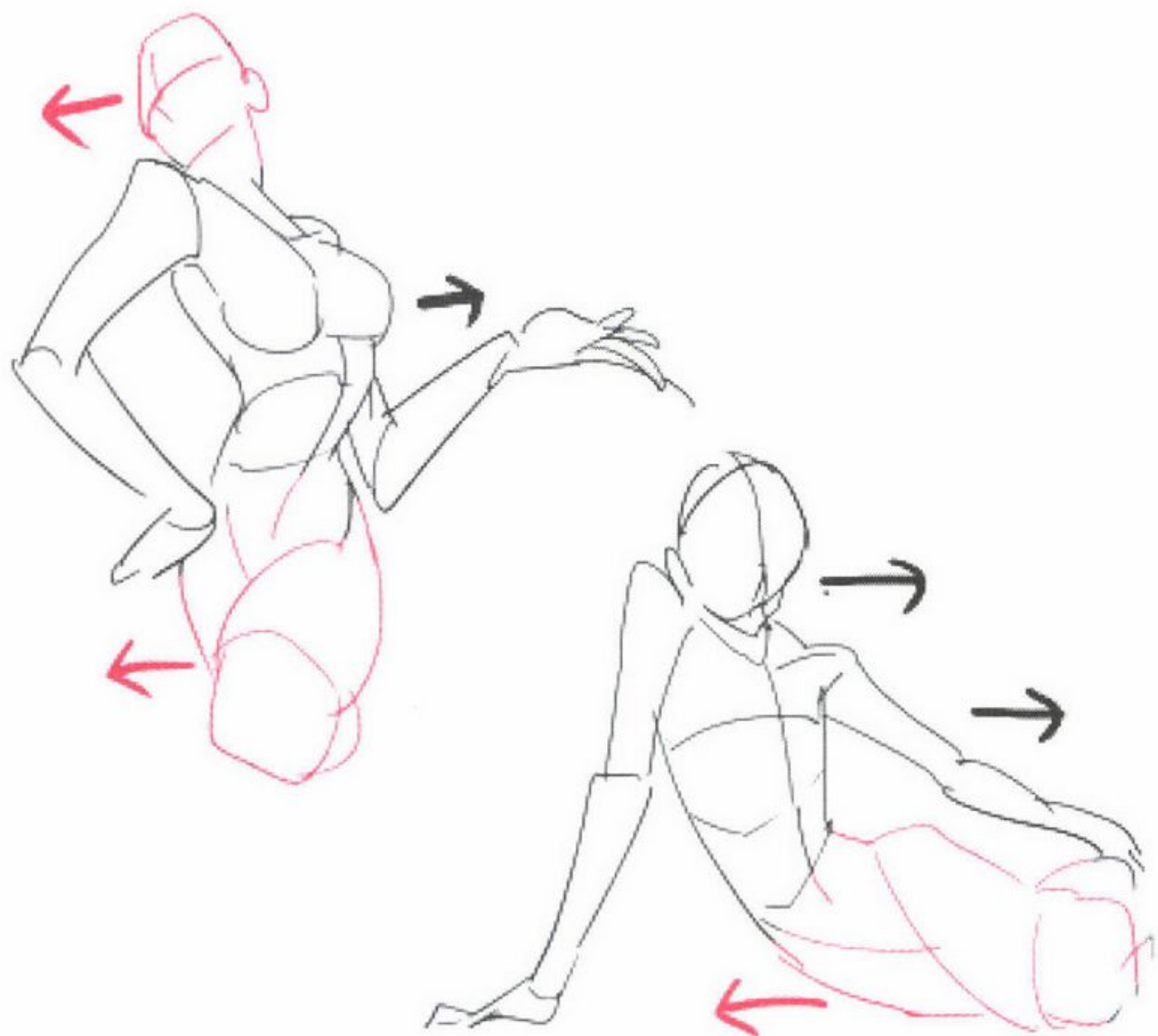


1 일단 다리를 거대하게 그려본다. 머리와의 비율이라던가 캔버스 사이즈와의 밸런스는 일단 무시한다.



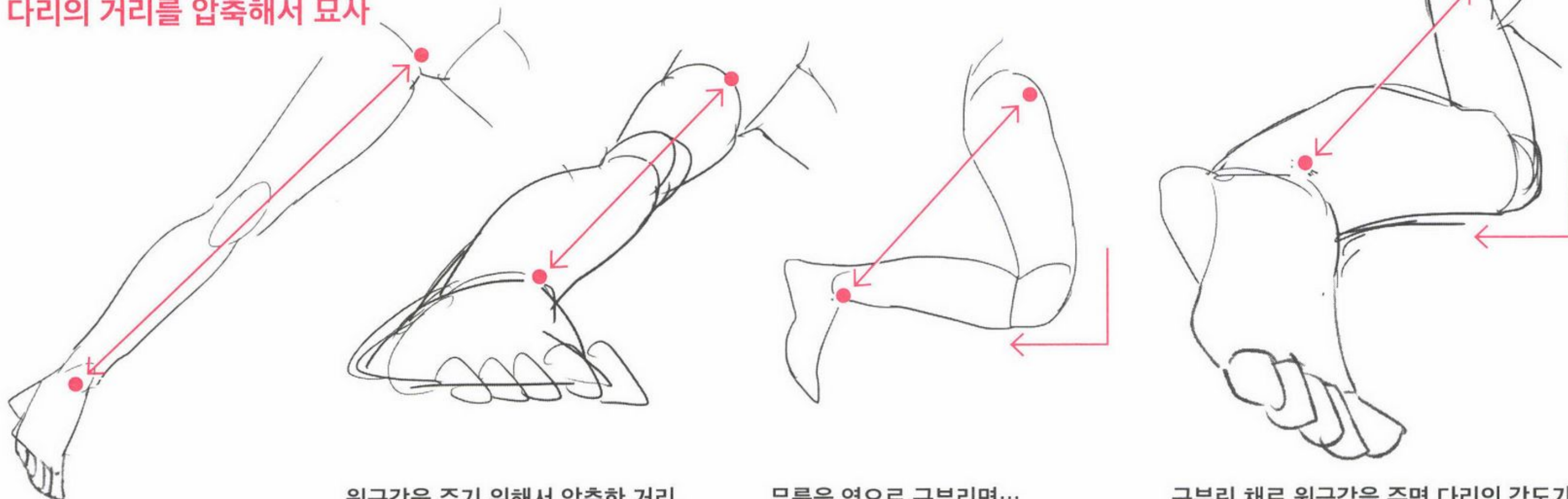
2 신체를 그린다.

비틀어주는 패턴은 여러 가지



3 다양하게 비틀음을 넣어주는 것을 의식!

다리의 거리를 압축해서 묘사



원래의 거리(쭉 뻗은 상태).

원근감을 주기 위해서 압축한 거리.

무릎을 옆으로 구부리면...

구부린 채로 원근감을 주면 다리의 각도가 변하므로 구도에 따라서는 어거지 같은 느낌이 든다.

머리카락의 나풀거림으로 움직이는 느낌을 준다

머리에 머리털 언저리를 그려주면 형태를 잡아주기 쉬우므로 추천합니다.
122p에서 블록으로 나뉘던 것처럼 사물로 변환하여 움직임을 표현해 봅시다.

회전 타입



한방향 타입



급브레이크 타입



1 「복잡한 머리 카락을 그린다!」라면서 지나치게 힘을 넣지 말고 자신이 움직이기 쉬운 사물로 변환하여 유연하게 이미지를 만들어간다. 여기서는 화살표를 이용하여 생각해 보자.



2 화살표의 겹과 안을 따르듯이 머리카락의 표면과 안쪽을 의식하면서 형태를 다듬어간다.

일부러 머리털 언저리의 흐름에 반하는 움직임을 그릴 때 2에서 그린 머리카락과 어우러지게 하여 전체적인 이미지를 한층 더 역동적으로 마무리 한다.



3 바로 앞의 2에서 만든 머리카락의 흐름을 살리기 위해서 중추가 되는 차분한 머리카락 술을 추가한다. 볼륨을 조정하면서 서로 간에 어우러지도록 하여 마무리 한다.

★ 중추라 함은 중심이 되 그중요한 부분에 맞춘다.

다양한 형태의 움직임 시도한다

베이스가 되는 캐릭터를 그린다.



고리를 두른 타입

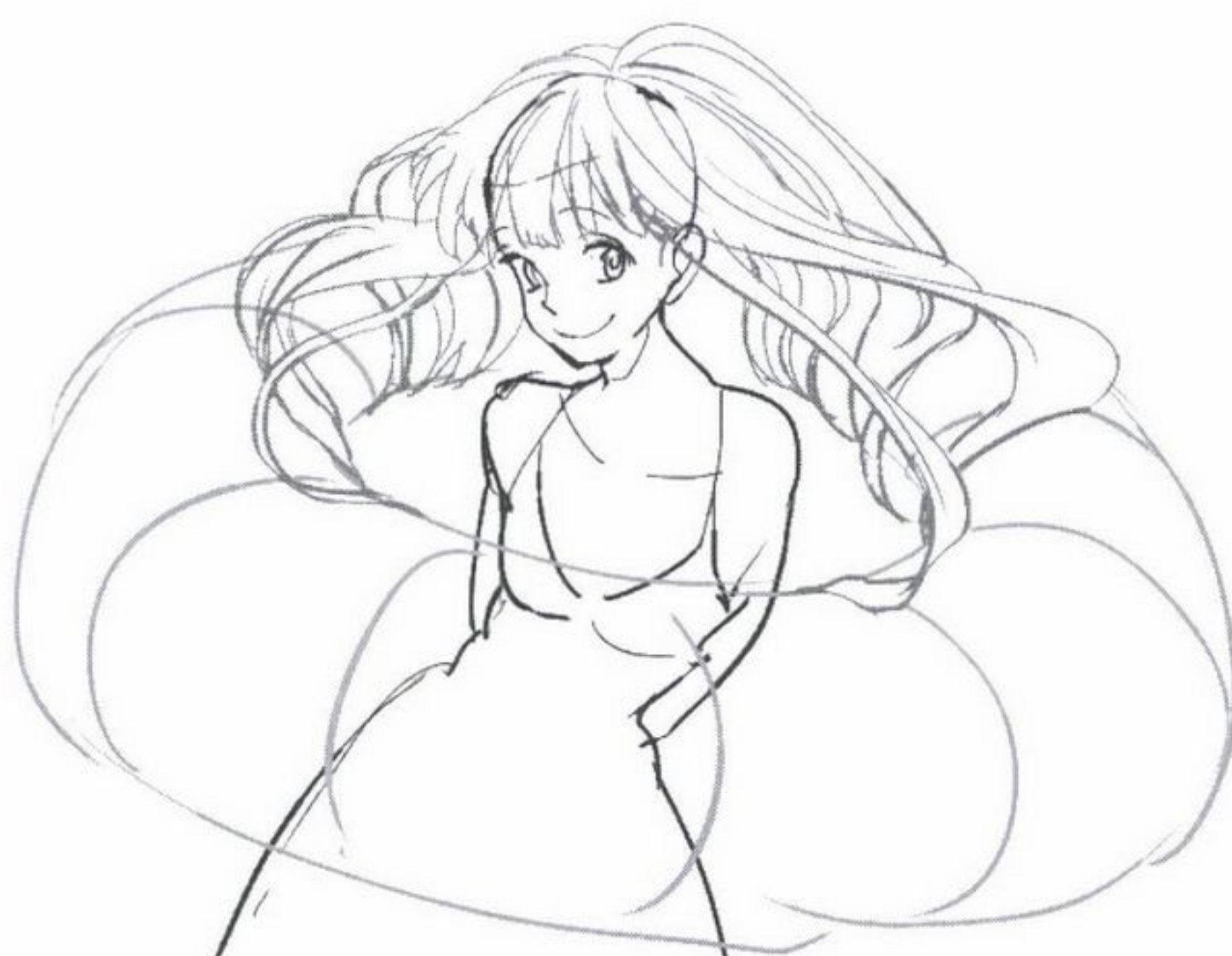


1 도너츠 형태의 공간을 그린다.

한방향 타입의 응용



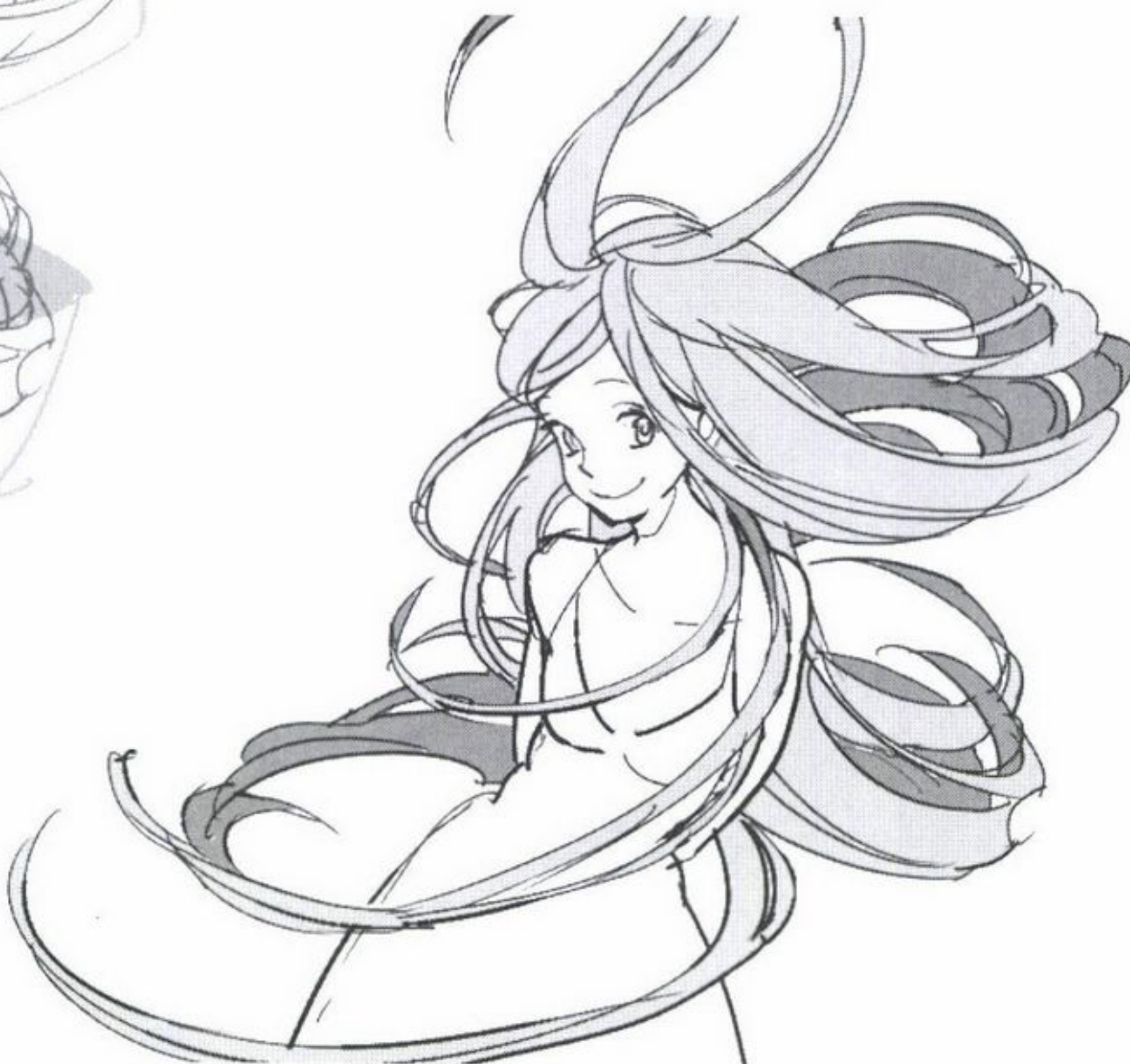
1 신체가 통째로 고리를 통과하듯이 에워싼다.



2 부풀음에 맞춰서 머리카락 안쪽에도 볼륨을 준다(색을 칠한 사례는 123p 참조).



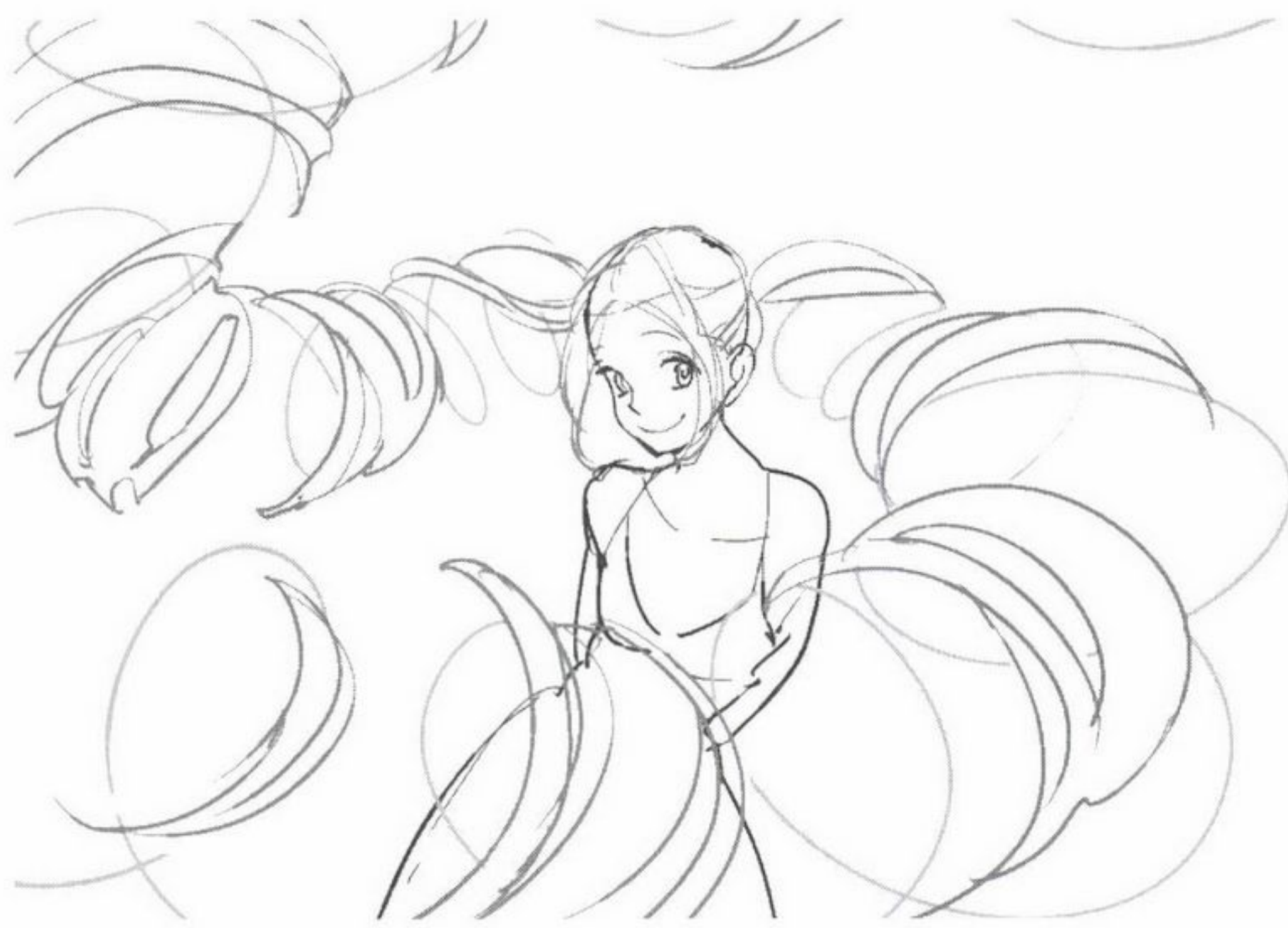
2 채썰기의 표면과 안쪽의 느낌을 그대로 남긴 채 이를 따르듯이 머리카락을 반영한다. 신체에 휘감기는 부분과 안쪽으로 펼쳐지는 부분을 제각각으로 그려도 채썰기로 다듬어둔 전체 이미지가 살아 있으므로 흐름이 확실하게 생겨난다.



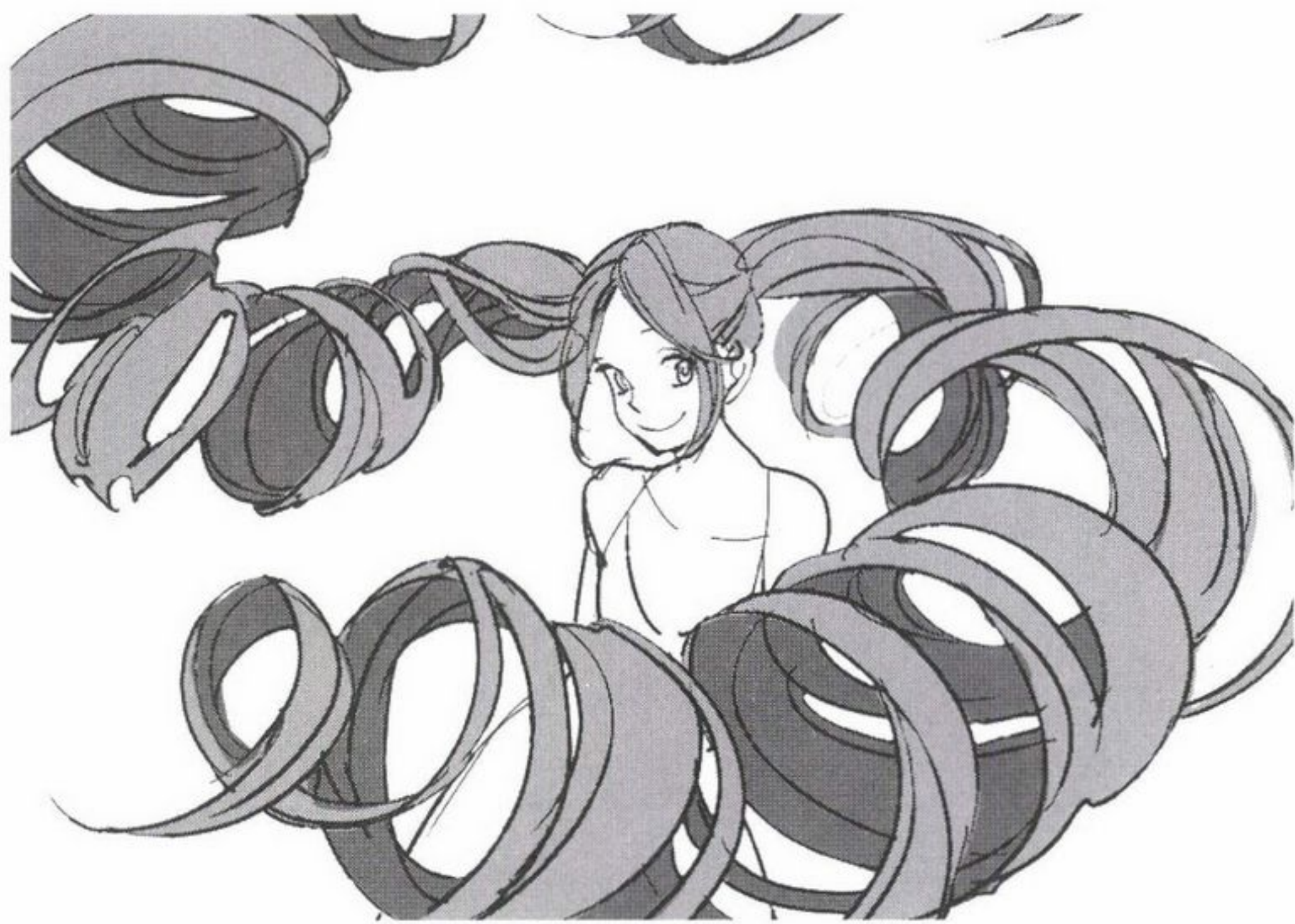
3 채썰기의 안쪽 부분에 맞춰서 머리카락에 그림자를 드리우고 원근감을 다듬는다.



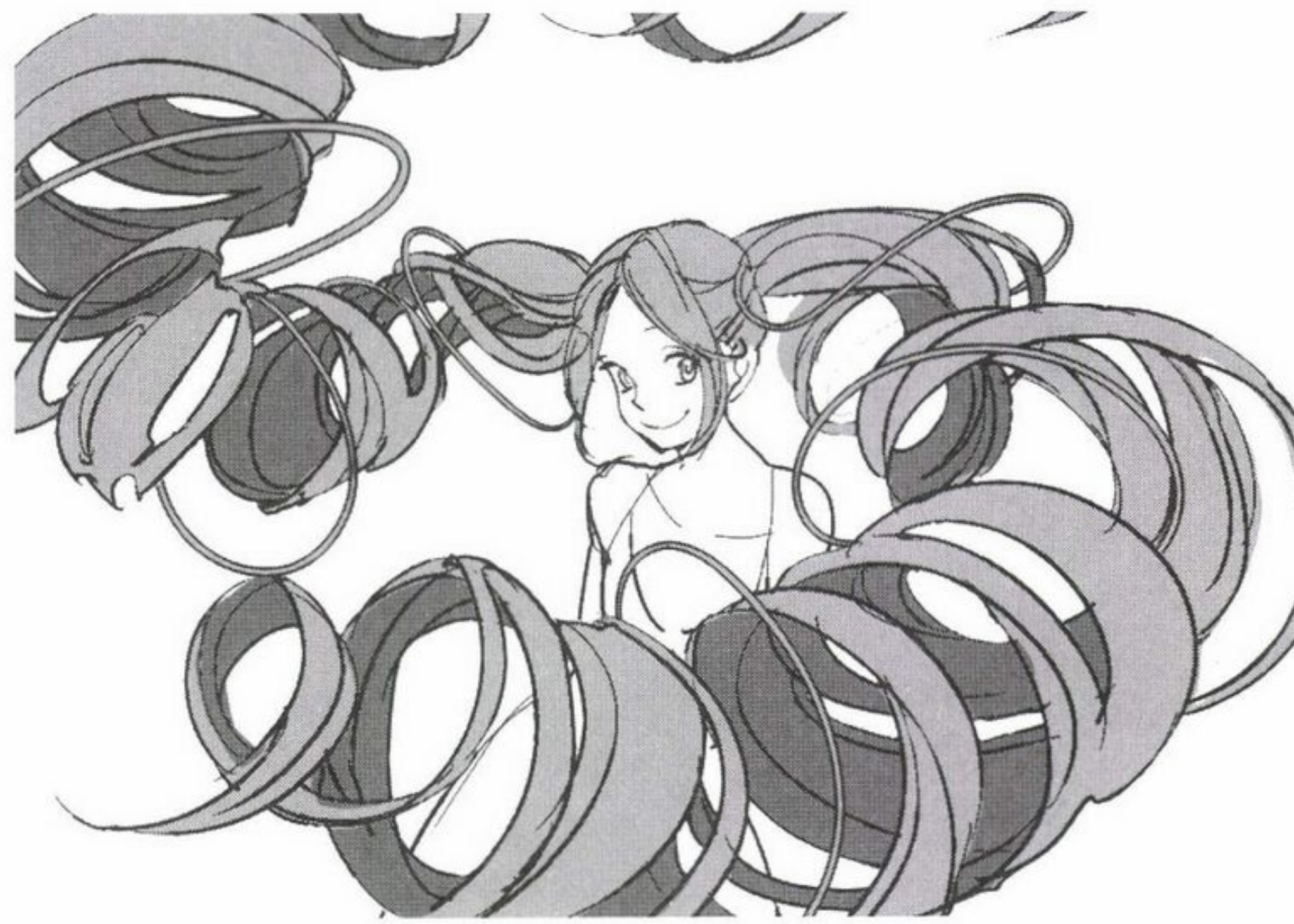
1 하나로 이어진 나선을 화면 가득히 펼쳐본다.



2 머리카락의 표면이 되는 부분만 먼저 곡선에 맞춰서 그린다.



3 안쪽도 추가하여 이어준다. 크게 꼬은 트윈 테일!



4 사이에 부드러운 움직임을 주는 가느다란 라인도 넣어서 변화를 주어 마무리 한다.

실제 인물을 관찰해 보자



이랬습
니다

쳐진 옷깃에 의해
머리카락과 목사이에 공간이 생겨서
시원하고 섹시.

「무엇을 보고 뭘 생각 했는가」, 「무얼 깨달았는가」에 관해서 고찰해 봅시다.

예를 들어 지하철 안에서 본 여성의 머리카락. 목에서 셔츠의 옷깃에 걸쳐 있는 흐름이 아름답고 색기 있구나...라고 생각 했다면 잊어버리기 전에 스케치와 메모를 해둡니다. 섹시한 그림과 약간 색기가 있는 캐릭터를 그릴 때에 도움이 될 듯 합니다. 지하철 같은 교통수단은 지근거리에서 인물을 관찰할 수 있기에 스마트폰을 보면서 시간을 낭비하는 것은 참으로 아깝습니다... 실제로 그림의 아이디어는 그림 이외의 요소에서 배울 수 있는 기회가 잔뜩 존재하고 있다고 느껴집니다.

「어디를 보고 어떻게 느꼈는가」 구체적으로 기억해 둔다(또는 메모를 한다), 좋아하는 부위와 아름다운 장면의 기억이 늘어나면 사람을 그리는 것이 정말로 즐거워집니다. 자신의 감성을 놓치지 마시길. 이런 것을 그리고 싶다!!라는 강한 이미지가 없으면 볼만한 가치가 있는 작품은 쉬이 완성되지 않습니다...

손짓으로 스토리성을 높여보자

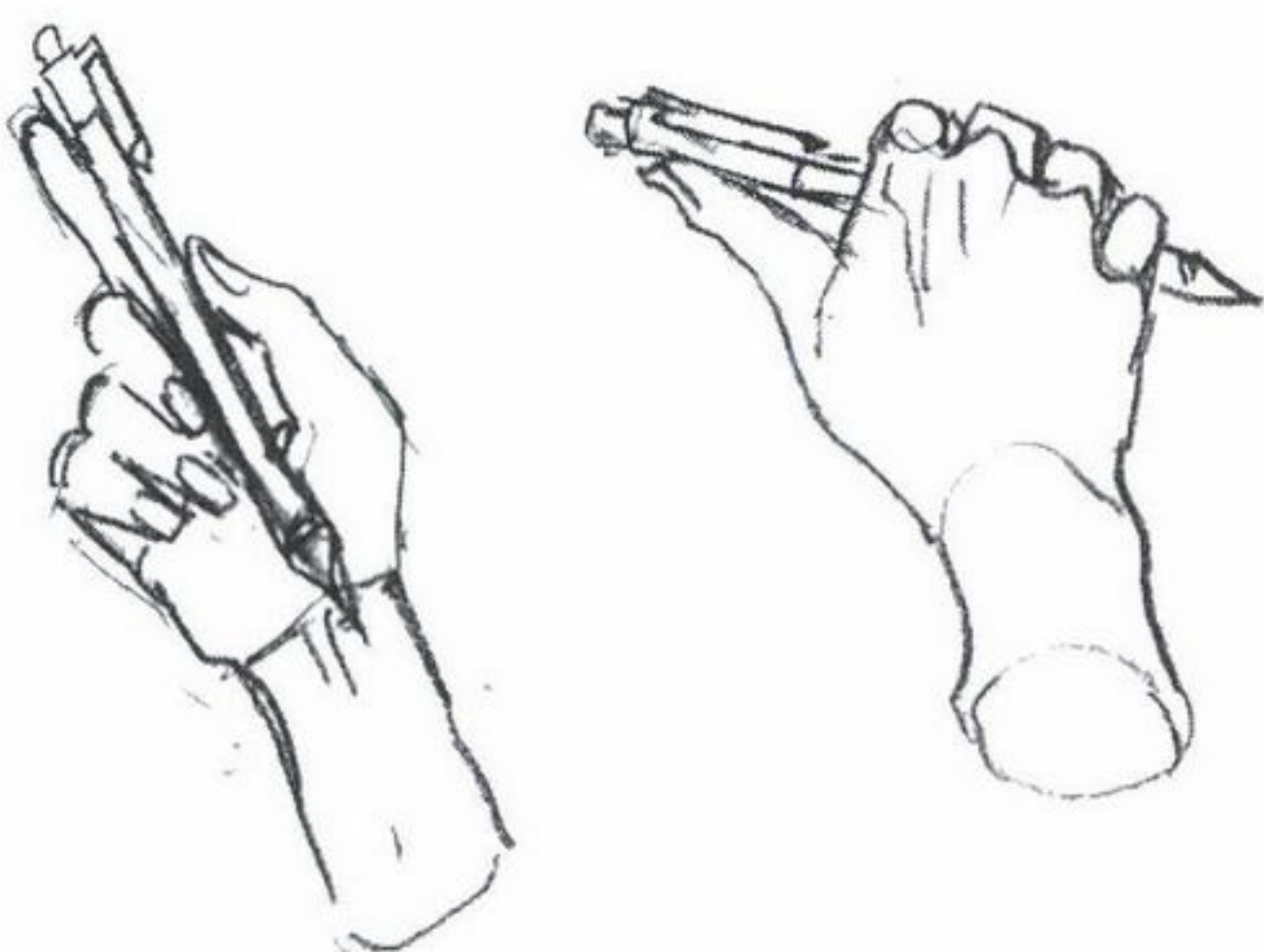
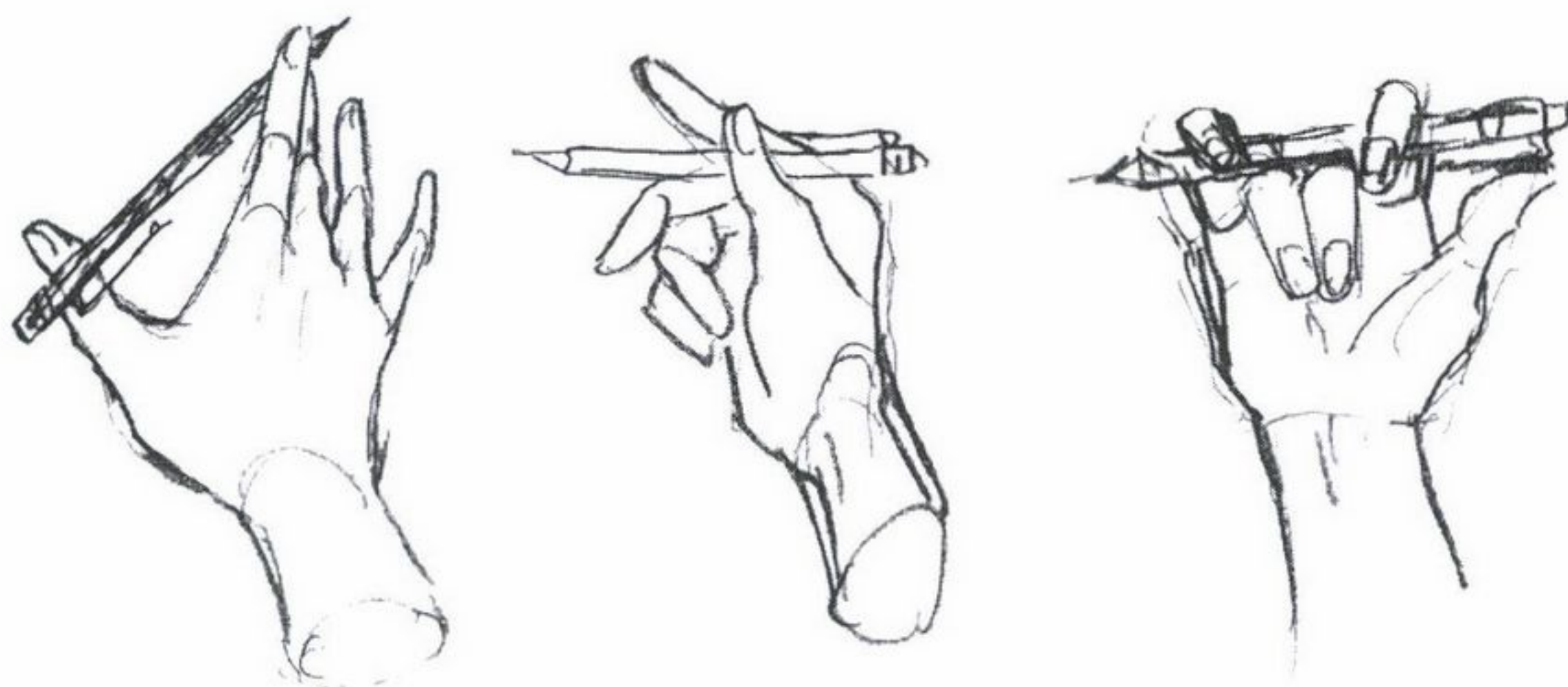


대화 내용과 상관없는 것을 손끝으로 만지작거리면서 시선을 피하거나 팔꿈치를 괴는 등... 누군가와 대화하는 장면이라면 상대방의 얘기에 흥미가 적은 상황. 또는 릴랙스하여 멍하니 있는 경우 등. 표정과 행동을 조합하여 캐릭터의 심리와 캐릭터간의 관계성을 그리자.

사물을 잡는 동작은 일상 묘사와 배틀 장면에서도, 포즈 잡기 중시의 상황에서, 구도를 멋지게 마무리 할 때에 크게 도움이 된다고 생각합니다. 예를 들어 막대기 형태의 사물은 잡는 방식에 폭을 넓히기 용이하며 인체와 조합하기 쉬워서 편리 합니다. 포즈와 동작에 망설여진다면 일단 무언가를 잡게 하는 것만으로도 원패턴 화를 막을 수가 있습니다.

펜을 쥐어준다

「펜을 쥐다」는 행동은 무언가를 적을 때만 취하는 것이 아니므로 그런 관점에서 보면 펜을 쥐는 것만으로도 50가지 패턴이 생각날 정도. 주변에 있는 사물은 매우 중요한 소도구.

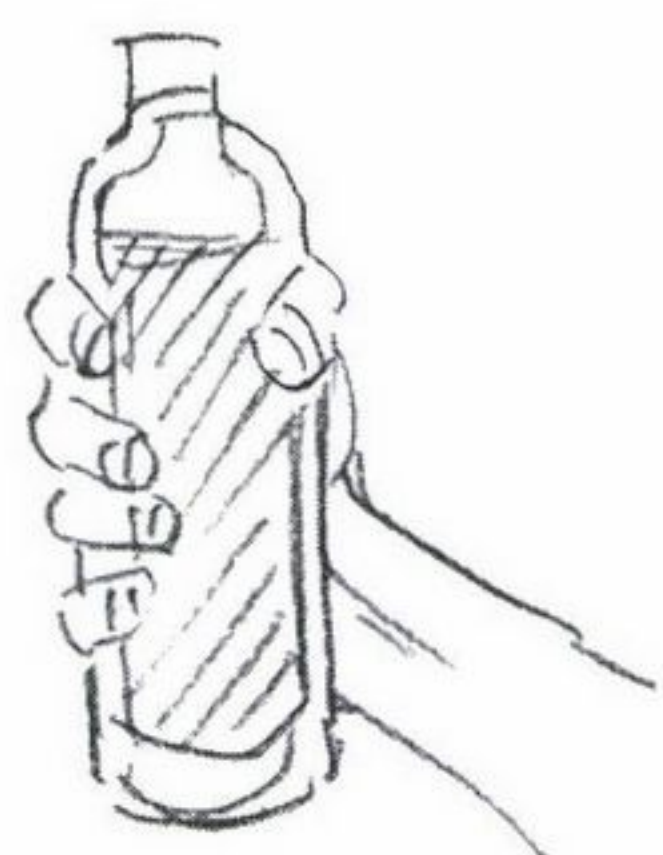


「무엇을 보고 뭘 생각 했는가」, 「무얼 깨달았는가」를 메모해 두면 아이디어가 늘어난다. 심리학 분야 등에서는 「사람을 이럴 때에 이런 행동을 취하기 쉽다~」라고 하는 구체적인 행동이 다양하게 분석되어 있으므로 설득력 있는 장면을 그릴 때는 그러한 점을 참고하는 것도 좋을 것이다.

사물을 잡는 방법으로 뉘앙스를 준다

다양한 소도구를 캐릭터에게 쥐어봅시다. 동일한 사물이라 해도 무게가 달라지면 파지법과 힘을 주는 방법도 바뀌게 됩니다. 무의식적으로 쥐고 있는 것인가, 의식적으로 파지법을 선택한 것인가를 각각의 장면에 따라 구분하여 그려 봅시다. 인물의 감정과 상황이 그림을 보는 이에게 쉬이 전해지게 됩니다.

페트병을 쥐어준다



모든 손가락과 손 전체를 이용하여 확실하게 잡고 있다. 내용물이 잔뜩 들어 있는 상태.



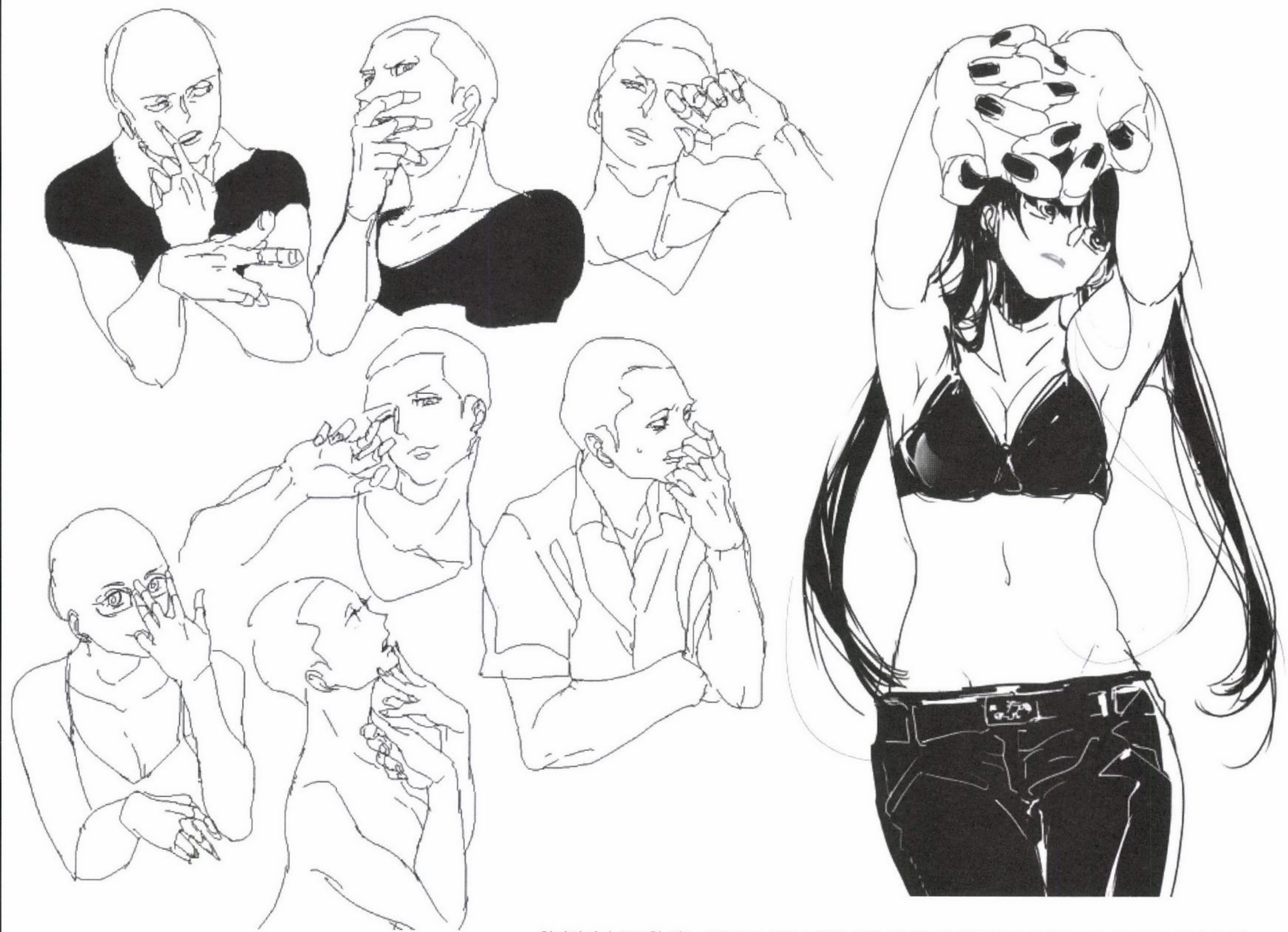
뚜껑을 손가락 사이에 걸치고 손등 쪽으로 들고 있다. 내용물이 거의 비어서 가벼운 상태.



손가락 2~3개로 들고 있다. 내용물은 그다지 무겁지 않다.



손가락 끝으로 집어 들고 있다. 사물을 잡는 경우는 엄지손가락과 검지손가락을 사용하는 경우가 많지만 엄지손가락과 가운데 손가락으로 들어 보았다. 나머지 손가락이 따로 움직이고 있으므로 의도적으로 그렇게 들고 있는 분위기가 생겨난다.



한가하거나 무료할 때는 손끝으로 신체 부위와 주변 사물을 만지작거리기 십상이므로, 아무것도 아닌 듯 멍하게 있는 장면을 그리는 경우에도 손에 움직임을 주면 리얼리티가 확 올라간다. 평상시에 주변 사람들이 무의식중에 하는 행동을 잘 관찰한다던가, 자신이 무의식중에 하고 있는 동작이나 포즈를 기억해두면 좋다.



포즈 잡기를 중시하는 마무리 컷에서도 손의 형태가 긴장감을 높이는데 매우 도움이 된다.

후기

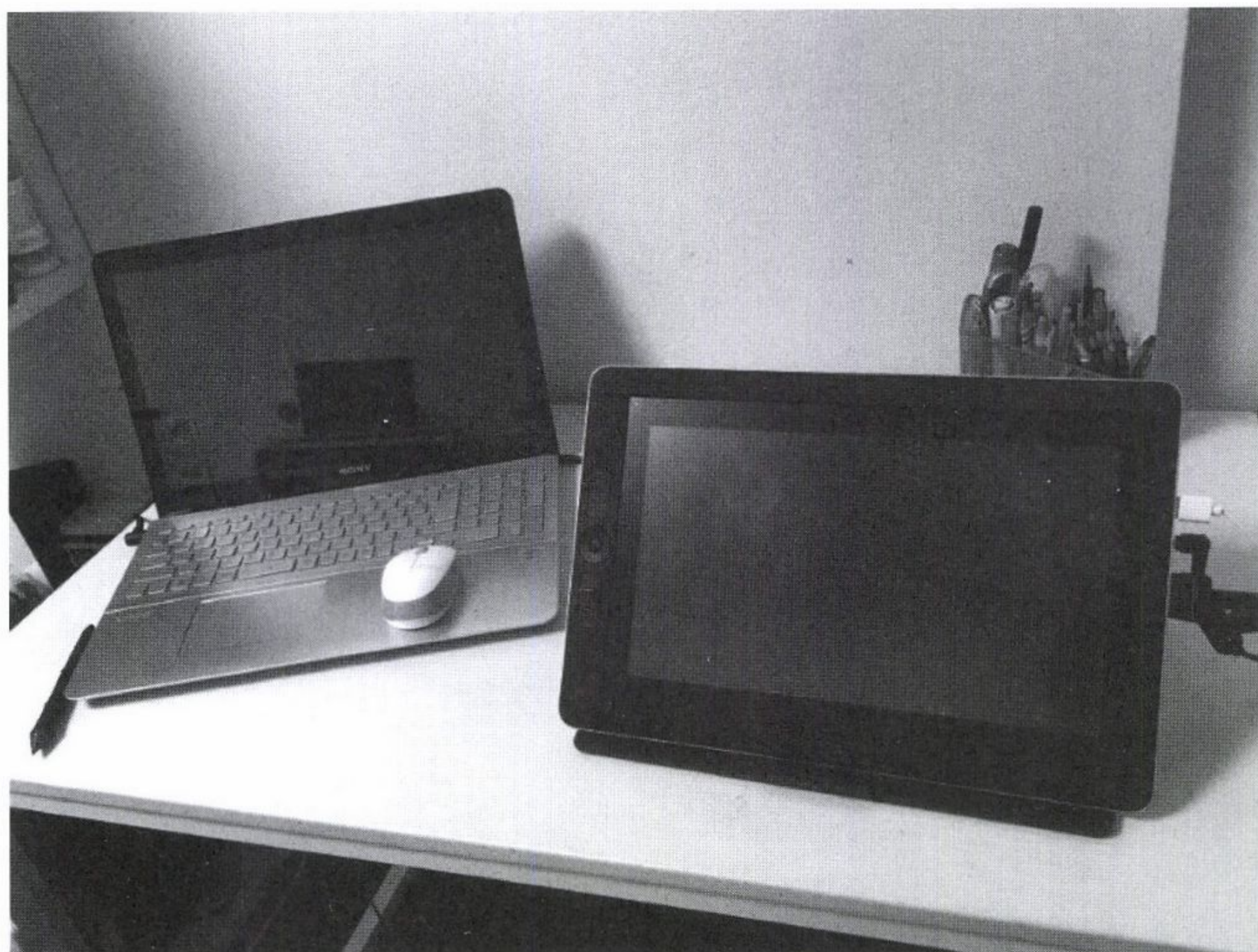
이 책을 제작하기 전까지 저는 그림에 관련된 일을 해본 적이 없는 아마추어였습니다. 취미로 투고한 그림 메이킹을 계기로 편집부의 카도마루 츠부라 씨에게서 「기법서를 만들어보지 않겠습니까」라는 메일이 왔습니다. 당시에는 꽤나 수상하게 생각했습니다. 그때부터 여러 곳에서도 일감을 받게 되어 그 결과 일러스트레이터라는 직함을 달 수 있게 되었습니다.

이 책은 인물을 그리는 방법을 테마로 하는 기법서지만 우선 인체의 골격과 근육 비율을 익히자!고 말하는 항목은 없습니다. 왜냐하면 간단히 말해서 제가 그걸 모르기 때문입니다. 그림을 그린다는 것은 뭔가 한가지 테마를 잡고 그것만을 위해서 연습하는 작업이 아닐 터입니다. 모든 과정이 테마이며 모든 것이 작품이 될 수 있습니다. 저는 메이킹을 인터넷에 투고 하지만 그 또한 메이킹이라고 하는 작품입니다. 그리는 방법을 여러 가지 시도하고 있습니다만 그것도 자신의 아이디어를 실친 작품입니다.

지식이 있기에 그릴 수 있는 그림도 있고 지식이 없기에 그릴 수 있는 그림도 있습니다. 이런 기법서를 만들면서 어렵다고 생각했던 것이 「예를 들어 이런 표현은 NG」라고 하는 작품 사례를 그리는 것입니다. 지식이 있는 사람이 그것이 없는 사람의 그림을 재현해 보니 잘 맞지 않더군요. 그렇다고 지식과 기술을 더욱 익히게 되면, 현재 그릴 수 있는 그림은 그릴 수가 없게 되어버립니다. 성장과 변화는 필요하지만, 지금 밖에 그릴 수 없는 표현을 즐기는 것도 소중한 것입니다.

저는 인체의 기초와 데생은 이를 배우고 싶어졌을 때를 위해서 남겨두고 있습니다. 해당 지식을 습득한 후의 미래도 기대하고 있습니다.

에비모



저자의 제작 환경. 노트북과 태블릿 PC를 사용. 태블릿 PC로 작업을 하기 시작한 것은 최근으로, 이전까지는 펜 태블릿이었다. 현재 데스크탑 컴퓨터도 준비중.



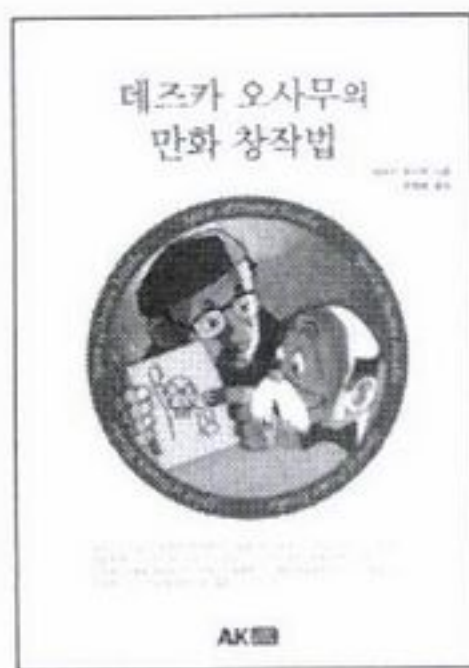
이 책 커버 작품의 러프 데생

여러분, 오래 기다리셨습니다. 「전방위 공략의 달인」이자 「눈금선의 마술사」 에비모 씨의 데생 기법서를 보내 드립니다. 대담한 포즈와 과감한 움직임의 잡아주는 방식이 매우 힘 차기에, 작품을 보고 말로는 표현할 수 없을 정도로 충격을 받았습니다. 샤프를 이용하여 눈앞에서 그려주는것도 신선한 놀라움의 연속이었습니다. 독자적인 기법들은 모두 에비모씨에게 있어서는 세련된 「놀이」의 연장선인듯합니다만 그림을 즐기는 여러분의 그림 실력 상승에 도움이 되는 힌트가 잔뜩 깔려 있습니다. 함께 대화를 하는 동안에 캐릭터의 매력을 연출하는 방법이 팍팍 솟구쳐 오르고 있습니다만... 그건 다음 기회로 미루어야 할 듯 합니다.

카도마루 츠부라

창작의 길라잡이 AK 작법서 시리즈!!

-AK Comic/Illustration Technique

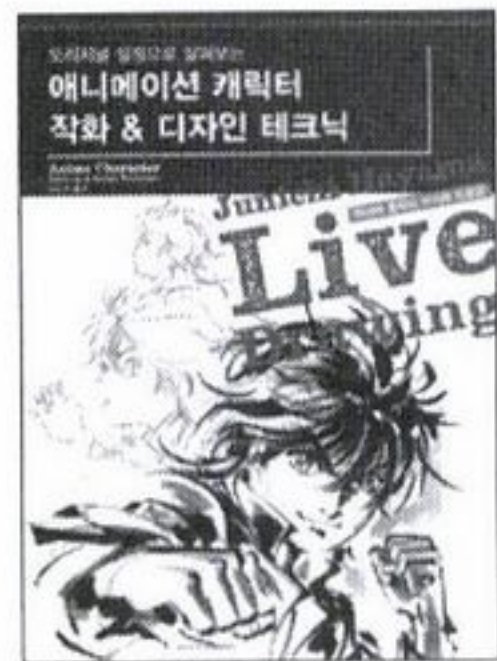


데즈카 오사무의 만화 창작법

데즈카 오사무 지음 | 문성호 옮김 | 148x210mm | 252쪽 | 13,000원

만화가 지망생의 영원한 필독서!!

「만화의 신」이라 불리며 전 세계의 창작자들에게 큰 영향을 준 데즈카 오사무. 작화의 기본부터 아이디어 구상까지! 거장의 구체적 창작 테크닉을 이 한 권에 담았다.



애니메이션 캐릭터 작화 & 디자인 테크닉

하야마 준이치 지음 | 이은수 옮김 | 210x285mm | 176쪽 | 20,800원

베테랑 애니메이터가 전수하는 실전 테크닉!

오리지널 애니메이션 설정을 만들고, 그 설정에 따라 스태프들이 의견을 교환하고 수정하는 일련의 과정을 통해 캐릭터 창작 과정의 핵심 요소를 해설한다.



미소녀 캐릭터 데생 -보디 밸런스 편

이하라 타츠야 외 1인 지음 | 이은수 옮김 | 190x257mm | 176쪽 | 18,000원

캐릭터 작화의 기본은 보디 밸런스부터!

보디 밸런스의 기초에 대한 이해가 부족한 상태에서는 제대로 그릴 수 없는 법! 인체의 밸런스를 실루엣부터 이해할 필요가 있다. 여성의 신체적 특징을 이해하는 데 도움이 되어줄 것이다.



입체부터 생각하는 미소녀 그리는 법

니카츠카 마코토 지음 | 조아라 옮김 | 190x257mm | 176쪽 | 18,000원

입체의 이해를 통해 매력적인 캐릭터를!

매력적인 인체란 무엇인가? 「멋진 그림」을 그리는 사람들의 인체는 색시함이 넘친다. 최소한의 지식으로 「매력적인 인체」 즉, 「입체 소녀」를 그리는 비법을 해설, 작화를 업그레이드시키는 법을 알려주고 있다.



모에 남자 캐릭터 그리는 법-동작·포즈편

유니버설 퍼블리싱 외 1인 지음 | 이은엽 옮김 | 190x257mm | 176쪽 | 18,000원

멋진 남자 캐릭터는 포즈로 말한다!

작화는 포즈로 완성되는 법! 인체에 대한 기본 지식과 캐릭터 작화로의 응용법을 설명한 포즈와 동작을 검증하고 분석하여 매력적인 순간을 안내한다.



모에 캐릭터 그리는 법 -동작·감정표현 편

카네다 공방 외 1인 지음 | 남지연 옮김 | 190x257mm | 176쪽 | 18,000원

매력적인 모에 일러스트를 그려보자!

S자 포즈에서 한층 발전된 M자 포즈를 제시하고 있으며, 다양한 장르 속 소녀의 동작·감정표현과 「좋아하는 포즈」 테마에서 많은 작가들의 철학과 모에를 느낄 수 있다.



다카무라 제슈 스타일 슈퍼 패션 데생-기본 포즈편

다카무라 제슈 지음 | 송지연 옮김 | 190x257mm | 256쪽 | 18,000원

올바른 인체 데생으로 스타일이 살아있는 캐릭터를 그려보자!! 파트와 밸런스별로 구분한 피겨 보디를 이용, 하나의 선으로 인체의 정면, 측면 등 다양한 자세를 순서대로 연습하다 보면, 어느새 패셔너블하고 아름다운 비율의 작품을 그릴 수 있을 것이다.



미소녀 캐릭터 데생-얼굴·신체편

이하라 타츠야 외 1인 지음 | 이은수 옮김 | 190x257mm | 176쪽 | 18,000원

미소녀를 아름답게 표현하는 테크닉 강좌!

기본 테크닉과 요령부터 시작, 캐릭터의 체형에 따른 표현법을 3장으로 나누어 철저하게 해설한다. 쉽고 자세한 설명과 예시를 통해 그림을 완성할 수 있도록 돕는다.



만화 캐릭터 도감-소녀 편

하야시 히카루(Go office) 외 1인 지음 | 조민경 옮김 | 190x257mm | 240쪽 | 18,000원

매력 있는 여자 캐릭터를 그리기 위한 테크닉!

다양한 장르 속 모습을 수록, 장르별 백과로 그치지 않고 작화를 완성하는 순서와 매력적인 캐릭터 창작의 테크닉을 안내한다.



모에 남자 캐릭터 그리는 법-얼굴·신체편

카네다 공방 외 1인 지음 | 이기선 옮김 | 190x257mm | 176쪽 | 18,000원

남자 캐릭터의 모에 포인트 철저 분석!

소년계, 중간계, 청년계의 3가지 패턴으로 나누어 얼굴과 몸 그리는 법을 해설하고, 신체적 모에 포인트를 확실하게 짚어가며, 극대화 패션, 아이템 등도 공개한다!



모에 미니 캐릭터 그리는 법-얼굴·신체편

카네다 공방 외 1인 지음 | 이은수 옮김 | 190x257mm | 176쪽 | 18,000원

기운 넘치고 귀여운 미니 캐릭터를 그려자!

캐릭터를 데포르메한 미니 캐릭터들은 모에 캐릭터 궁극의 형태! 비장의 요령을 통해 귀엽고 매력적인 미니 캐릭터를 즐겁게 그려보자.



모에 캐릭터를 다양하게 그려보자-기본 테크닉 편

미야츠키 모스코 외 1인 지음 | 이은수 옮김 | 190x257mm | 176쪽 | 18,000원

다양한 개성을 통해 캐릭터의 매력을 살펴보자!

모에 캐릭터 그리기에 익숙하지 않다면, 어떤 캐릭터를 그려도 같은 얼굴과 포즈에 뻔한 구도의 반복일 뿐이다. 이 책을 통해 다양한 캐릭터를 개성있게 그려보자!



모에 캐릭터를 다양하게 그려보자-성격·감정 표현 편

미야츠키 모소코 외 1인 지음 | 이은수 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 18,000원

다양한 성격과 표정! 캐릭터에 생기를 더해보자!
캐릭터에 개성과 생동감을 부여하는 성격과 감정 표현 묘사법을 상세히 설명하고 있다. 자신만의 독특한 개성이 담긴 캐릭터 완성에 도전해보자!



모에 로리타 패션 그리는 법-얼굴·몸·의상의 아름다운 베리에이션

모에표현탐구 서클 외 1인 지음 | 이지은 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 18,000원

로리타 패션에는 깊이가 있다!! 미소녀와 로리타 패션의 일러스트를 그리려면 캐릭터는 물론 패션도 멋지게 묘사해야 한다. 얼굴과 몸, 의상의 관계를 해설한다.



모에 두 명을 그리는 법-남자 편

카네다 공방 외 1인 지음 | 하진수 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 18,000원

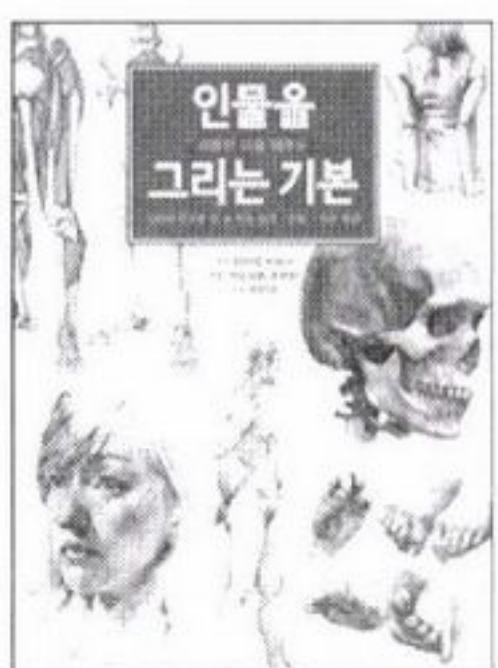
우정, 라이벌에서 러브!까지...남자 두 명을 그려보자!
작화하려는 인물의 수가 늘어나면 난이도 또한 급상승하는 법! '무게감', '힘', '두께'라는 세 가지 포인트를 통해 복수의 인물 작화의 기본을 알기 쉽게 해설하고 있다.



모에 아이돌 그리는 법-기본 편

미야츠키 모소코 외 1인 지음 | 이은수 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 18,000원

아이돌을 매력적으로 표현해보자!
춤, 노래, 다양한 퍼포먼스로 빛나는 아이돌 캐릭터. 사랑스러운 모에 캐릭터에 아이돌 속성을 가미해보자. 감쪽한 포즈와 의상, 소품까지! 아이돌을 구성하는 작은 요소 하나까지 해설하고 있다.



인물을 그리는 기본-유용한 미술 해부도

미사와 히로시 지음 | 조민경 옮김 | 190×257mm | 192쪽 | 18,000원

인체 그 자체의 구조를 이해해보자!
미사와 선생의 풍부한 데생과 새로운 미술 해부도를 이용, 정확한 지도와 해설을 담은 결정판. 인물의 기본 묘사부터 실천적인 인물 표현법이 이 한 권에 담겨있다.



슈퍼 데포르메 포즈집-기본 포즈·액션 편

Yields 외 1인 지음 | 이은수 옮김 | 190×257mm | 160쪽 | 18,000원

데포르메 캐릭터 액션의 기본!
귀여운 2등신 캐릭터부터 스타일리시한 5등신 캐릭터까지. 일반적인 캐릭터와는 조금 다른 독특한 느낌의 데포르메 캐릭터를 위한 다양한 포즈 소재와 작화 요령, 각종 어드바이스를 다루고 있다.



코픽 화가들의 동방 일러스트 테크닉

소차 외 1인 지음 | 김보미 옮김 | 215×257mm | 152쪽 | 22,000원

동방 프로젝트로 코픽의 사용법을 익히자!
코픽은 다양한 색을 강점으로 삼는 아날로그 도구이다. 동방 프로젝트의 인기 있는 캐릭터들을 예시로 그려보면서 코픽의 활용 방법을 단계별로 나누어 설명한다. 보고 따라하는 것만으로도 익숙해지는 작법서! 이제 여러분도 코픽의 대가가 될 수 있다!



모에 로리타 패션 그리는 법-기본적인 신체부터 코스튬까지

모에표현탐구 서클 외 1인 지음 | 남지연 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 18,000원

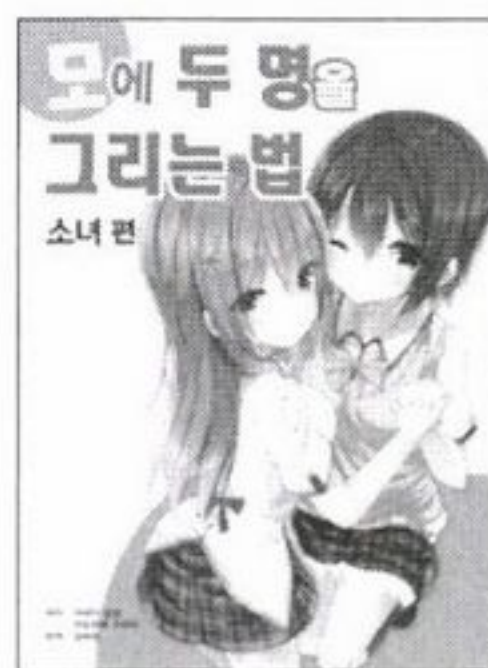
가련하고 우아한 로리타 패션의 기본!
파트별로 소개하는 로리타 패션과 구조 및 입는 법부터 바람의 활용법, 색을 통해 흑과 백의 의상을 표현하는 방법 등 다양한 테크닉을 담고 있다.



모에 로리타 패션 그리는 법-아름다운 기본 포즈부터 매력적인 구도까지

모에표현탐구 서클 외 1인 지음 | 이지은 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 18,000원

로리타 패션을 매력적으로 표현!
팔랑거리는 스커트와 프릴이 특징인 로리타 패션은 표현 방법에 따라 다양한 매력을 연출할 수 있다. 로리타 패션 최고의 모에 포즈를 탐구해보자.



모에 두 명을 그리는 법-소녀 편

카네다 공방 외 1인 지음 | 김보미 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 18,000원

소녀 한 명은 그릴 수 있지만, 두 명은 그리기도 전에 포기했거나, 그리더라도 각자 떨어져 있는 포즈만 그리던 사람들을 위한 기법서. 시선, 중량, 부드러운 손, 신체의 탄력감 등, 소녀 특유의 표현법을 빠짐없이 수록했다.



인물 크로키의 기본-속사 10분·5분·2분·1분

아틀리에21 외 1인 지음 | 조민경 옮김 | 190×257mm | 168쪽 | 18,000원

크로키의 힘으로 인체의 본질을 파악하라!
단시간에 대상의 특징을 포착, 필요 최소한의 선화로 묘사하는 크로키는 인물화에 필요한 안목과 작화력을 동시에 단련하는 데 가장 적합하다. 10분, 5분 크로키부터, 2분, 1분 크로키를 통해 테크닉을 배워보자!



연필 데생의 기본

스튜디오 모노크롬 지음 | 이은수 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 18,000원

데생을 시작하는 이들을 위한 데생 입문서!
데생이란 정확하게 관측하고 무엇을 어떻게 표현할지 사물의 구조를 간파하는 연습이다. 풍부한 예시를 통해 데생을 시작하는 이들을 위한 데생의 기본 자세와 테크닉을 알기 쉽게 해설한다.



슈퍼 데포르메 포즈집-꼬마 캐릭터 편

Yields 지음 | 김보미 옮김 | 190×257mm | 160쪽 | 18,000원

2등신 데포르메 캐릭터의 정수!
짧은 팔다리, 커다란 머리로 독특한 귀여움을 갖고 있는 데포르메 캐릭터. 다양한 포즈의 2등신 데포르메 캐릭터를 집중적으로 연습하여 나만의 캐릭터를 그려보자.



아날로그 화가들의 동방 일러스트 테크닉

미사와 히로시 지음 | 김보미 옮김 | 215×257mm | 144쪽 | 22,000원

아날로그 기법의 장점과 즐거움을 느껴보자!
동인 창작물인 동방 프로젝트의 매력은 역시 개성 넘치는 캐릭터! 서양화가이자 회화 실기 지도자인 미사와 히로시가 수채화와 유화, 코픽 분야의 작가 15명과 함께 매력적인 동방 프로젝트의 캐릭터들을 그려봄으로써, 아날로그 기법의 장점과 즐거움을 전한다.



캐릭터의 기분 그리는 법-표정·감정의 표면과 이면을 나누어 그려보자

하야시 히카루(Go office) 외 1인 지음 | 조민경 옮김 | 190×257mm | 192쪽 | 18,000원

캐릭터에 영혼을 불어넣어보자! 희로애락에 더하여 ‘놀람’과, ‘허무’라는 2가지 패턴을 추가한 섬세한 심리 묘사와 감정 표현을 다룬다. 다양한 아이디어와 힌트 수록.



아저씨를 그리는 테크닉-얼굴·신체편

YANAMI 지음 | 이은수 옮김 | 190×257mm | 152쪽 | 19,000원

‘아재’의 매력이란 무엇인가?

분위기와 연륜이 느껴지는 아저씨는 전혀 다른 멋과 맛을 지니고 있다. 다양한 연령대의 아저씨를 그리는 디테일과 인체 분석, 각종 표정과 캐릭터 만들기까지. 인생의 맛이 느껴지는 아저씨 캐릭터에 도전해보자!



전차 그리는 법-상자에서 시작하는 전차·장갑차량의 작화 테크닉

유에노 레이 외 7명 지음 | 김재훈 옮김 | 190×257mm | 160쪽 | 18,000원

상자 두 개로 시작하는 전차 작화의 모든 것!

전차를 멋지고 설득력이 느껴지도록 그리기 위한 방법은 무엇일까? 단순한 직육면체의 조합으로 시작, 디지털 작화로의 응용까지 밀리터리 메카닉 작화의 모든 것.



로봇 그리기의 기본

쿠라모치 교류 지음 | 이은수 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 18,000원

펜 끝에서 다시 태어나는 강철의 거신!

로봇 일러스트레이터로 15년간 활동한 쿠라모치 교류가, 로봇이 활약하는 모습을 보며 가슴 설레이는 경험을 한 이들에게, 간단하고 즐겁게 로봇을 그릴 수 있는 힌트를 알려주는 장난감 상자 같은 기법서.



팬티 그리는 법

포스트 미디어 편집부 지음 | 조민경 옮김 | 182×257mm | 80쪽 | 17,000원

팬티 작화의 비밀 대공개!

속옷에는 다양한 소재, 디자인, 패턴이 있으며 시추에이션에 따라 그리는 법도 달라진다. 이 책에서 보여주는 팬티의 구조와 디자인을 익힌다면 누구나 쉽게 캐릭터에 어울리는 궁극의 팬티를 그릴 수 있게 될 것이다.



가슴 그리는 법

포스트 미디어 편집부 지음 | 조민경 옮김 | 182×257mm | 80쪽 | 17,000원

가슴 작화의 모든 것!

여성 캐릭터의 작화에 있어 가장 큰 난관이라 할 수 있는 가슴! 인체의 움직임에 따라 가슴의 모습과 그 구조를 철저 분석하여, 보다 현실적이며 매력있는 캐릭터 작화를 안내한다!



학원 만화 그리는 법

하야시 히카루 지음 | 김재훈 옮김 | 190×257mm | 180쪽 | 18,000원

학원 만화를 통한 만화 제작 입문!

다양한 내용과 세계가 그려지는 학원 만화는 그야말로 만화 세상의 관문이라고 해도 과언이 아닐 것이다.

『학원 만화 그리는 법』은 만화를 통해 자기만의 오리지널 월드로 향하는 문을 열고자 하는 이들의 열쇠가 되어 줄 것이다.

-AK Photo Pose



움직임으로 보는 민족의상 그리는 법

겐코사 편집부 지음 | 이지은 옮김 | 182×257mm | 144쪽 | 19,800원

움직임으로 보는 민족의상 장면별 작화 요령 248패턴! 아프리카, 아시아의 기후와 전통, 문화가 고스란히 반영된 다양한 민족의상을 매력적인 컬러 일러스트로 표현. 정면, 측면 등 다양한 각도에서 상세하게 해설하며 움직임에 따른 의상변화를 표현하는 요령을 248패턴으로 정리하여 해설한다.



컷으로 보는 움직이는 포즈집-액션 편

마루샤 편집부 지음 | AK 커뮤니케이션즈 편집부 옮김 | 182×257mm | 176쪽 | 24,000원

박력 넘치는 액션을 위한 필수 참고서!

그림을 그리는 사람이라면 누구나 멋지게 그리고 싶은 액션 신. 하지만 실제 액션은 짧은 시간 동안 매우 빠르게 진행되기에 묘사하기가 쉽지 않다. 실제 액션 신을 초단위로 나누어 분석하는 포즈집!



신 포즈 카탈로그-여성의 기본 포즈 편

마루샤 편집부 지음 | AK 커뮤니케이션즈 편집부 옮김 | 182×257mm | 240쪽 | 17,000원

다양한 앵글, 다양한 포즈가 눈앞에 펼쳐진다!

데생, 만화, 일러스트 등에서 인체를 그리는 데 도움이 되는 여성의 기본 포즈를 모은 사진 자료집. 포즈별 디테일이 잘 드러난 컬러 사진과, 윤곽과 음영에 특화된 흑백 사진을 모두 수록했다.



신 포즈 카탈로그-벽을 이용한 포즈 편

마루샤 편집부 지음 | AK 커뮤니케이션즈 편집부 옮김 | 182×257mm | 240쪽 | 17,000원

벽을 이용한 상황 설정을 완전 공략!

만화나 일러스트, 데생 등에서 벽을 이용한 포즈를 그리는 데 도움이 되는 사진 자료집. 남성 1명, 여성 2명의 모델이 등장, 신장 차이에 따른 일상생활과 러브신 포즈 등, 다양한 상황을 올 컬러로 수록했다.



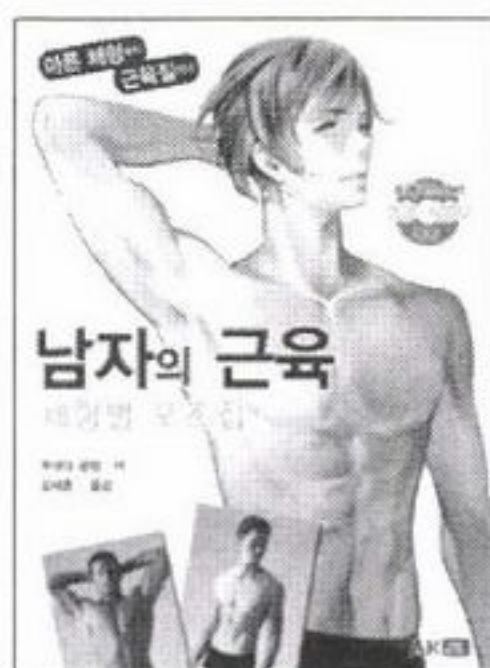
빙글빙글 포즈 카탈로그-여성의 기본 포즈 편
마루사 편집부 지음 | AK 커뮤니케이션즈 편집부 옮김 | 188×257mm | 128쪽 | 24,000원

DVD에 수록된 데이터 파일로 원하는 포즈를 척척! 로우 앵글, 하이 앵글, 아이레벨 앵글 3개의 높이에 더해 주위 16방향의 앵글로 한 포즈당 48가지의 베리에이션을 수록한 사진 자료집. DVD에 수록된 자료는 상업지, 동인지 등에 자유롭게 사용 가능!!



군복·제복 그리는 법-미군·일본 자위대의 정복에서 전투복까지
Col. Ayabe 외 1인 지음 | 오광웅 옮김 | 190×257mm | 160쪽 | 18,000원

현대 군인들의 유니폼을 이 한 권에! 군복을 제대로 볼 기회는 드문 편이다. 미군과 일본 자위대. 무려 30종 이상에 달하는 다양한 형태의 군복을 사진과 일러스트를 통해 해설한다.



남자의 근육 체형별 포즈집-마른 체형부터 근육질까지
카네다 공방 | 김재훈 옮김 | 190×257mm | 160쪽 | 18,000원

남자는 등으로 말한다! 남성 캐릭터 근육의 모든 것!! 신체를 묘사함에 있어 큰 난관으로 다가오는 것이라면 역시 근육. 마른 체형, 모델 체형, 그리고 근육질 마초까지. 각 체형에 맞춰 근육을 그려보자! 연습과 트레이싱을 위한 각종 사진 자료 CD-ROM 부속!



만화를 위한 권총 & 라이프 전투 포즈집
하비재팬 편집부 지음 | 문성호 옮김 | 190×257mm | 160쪽 | 18,000원

멋지고 리얼한 건 액션을 자유자재로 표현해보자! 총기 기초 지식, 올바른 포즈 사진, 총기를 다각도에서 본 일러스트, 만화에 활기를 주는 액션 포즈 등, 액션 작화에 도움이 되는 내용을 담았다. 부록 CD-ROM에는 트레이싱용 사진·일러스트를 1000점 이상 수록.



슈트 입은 남자 그리는 법-슈트의 기초 지식 & 사진 포즈 650
하비재팬 편집부 지음 | 조민경 옮김 | 190×257mm | 160쪽 | 18,000원

남성의 매력이 듬뿍 들어있는 정장의 모든 것! 본격 오더 슈트 테일러의 감수 아래, 정장을 철저히 해설. 오더 슈트를 입은 트레이싱용 사진을 CD-ROM에 수록했다. 슈트 재봉사가 된 기분으로 캐릭터에 슈트를 입혀보자.



그림 같은 미남 포즈집
하비재팬 편집부 지음 | 김보미 옮김 | 190×257mm | 128쪽 | 18,000원

만화나 일러스트에 나오는 미남을 그리는 법! 만화, 일러스트에는 자주 사용되는 「근사한 포즈」. 매력적인 캐릭터에 매력적인 포즈가 더해지면 캐릭터는 더욱 빛나는 법이다. 트레이스 프리인 여러 사진을 마음껏 참고하여 다양한 타입의 미남을 그려보자!

-AK 디지털 배경 자료집



디지털 배경 카탈로그-통학로·전철·버스 편
ARMZ 지음 | 이지은 옮김 | 182×257mm | 192쪽 | 25,000원

배경 작화에 대한 고민을 이 한 권으로 해결! 일러스트, 애니메이션 등의 배경 작화에 편리하게 이용할 수 있는 배경선화 데이터와 사진 데이터가 수록된 디지털 자료집. 주택가, 철도 건널목, 전철, 버스, 공원, 번화가 등, 다양한 장면에서 사용 가능한 선화 및 사진 데이터가 수록되어 있다.



신 배경 카탈로그 -도심 편
마루사 편집부 지음 | 이지은 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 19,000원

만화가, 애니메이터의 필수 사진 자료집! 이 책은 만화, 일러스트, 애니메이션 등의 배경 작화에서 편리하게 사용할 수 있는 번화가 사진을 수록한 자료집이다. 자유롭게 스캔, 복사하여 참고자료로 활용 가능하다. 인물만으로는 나타낼 수 없는 깊이 있는 작화에 도전해보자!



디지털 배경 카탈로그-학교 편
ARMZ 지음 | 김재훈 옮김 | 182×257mm | 184쪽 | 25,000원

다양한 학교 배경 데이터가 이 한 권에! 애니메이션과 만화의 배경으로 단골로 등장하는 학교. 하지만 막상, 투시나 원근 등을 감안하여 리얼하게 그려려고 하다 보면 시간도, 정성도 적지 않게 들어간다. 그런 여러분을 위해 사진과 선화 자료뿐 아니라, 디지털 원고에 쓸 수 있는 PSD 파일까지 아낌없이 수록!



사진&선화 배경 카탈로그 -주택가 편
STUDIO 토레스 지음 | 김재훈 옮김 | 190×257mm | 176쪽 | 25,000원

고품질 디지털 배경 자료집!! 배경을 그릴 때 편리하게 활용할 수 있는 선화와 사진 자료가 수록된 고품질 디지털 자료집. 부록 DVD-ROM에 수록된 선화 데이터는 어떤 화풍에도 어우러질 수 있도록 먹이나 톤이 들어 있지 않아 원하는 스타일에 맞춰 자유로운 터치로 마감할 수 있다.



판타지 배경 그리는 법
조우노세 외 1인 지음 | 김재훈 옮김 | 215×257mm | 160쪽 | 22,000원

환상적인 디지털 배경 일러스트 테크닉! 「CLIP STUDIO PAINT PRO」를 사용, 디지털 환경에서 리얼한 배경 일러스트를 그리기 위한 기법을 담고 있으며, 배경을 그리기 위한 지식, 기법, 아이디어와 엄선한 테크닉을 이 한 권으로 배울 수 있다.



Photobash 입문
조우노세 외 1인 지음 | 김재훈 옮김 | 215×257mm | 160쪽 | 21,000원

CLIP STUDIO PAINT PRO의 기초부터 여러 사진을 조합, 일러스트를 완성하는 포토배시의 기초부터 사진을 일러스트처럼 보이도록 가공하는 테크닉까지, 사진을 사용한 배경 일러스트 작화의 모든 것을 담았다.

●저자

에비모 えびも

일러스트레이터. Web 디자인 계열의 전문대에서 디자인을 익혔다.

일러스트는 독학이며 영화와 잡지를 볼 때에 움직임의 패턴을 기억하려고 생각하면서 관찰. 어렸을 적부터 격렬한 액션물 영화를 좋아했기에 분주하게 움직이는 인체와 근육의 흐름, 사람이 무언가 할 때의 동작 표현은 영화를 보고 깨달은 부분이 많다.

저서 : 『BL 포즈 데생집 커플링별 포옹&밀착 장면』(MdN 코퍼레이션)

일러스트 게재 서적 :

『Draw Boys(100% 무크 시리즈)』(신유사) 메이킹 게재

『트레이스식 소년 캐릭터 연습장[기본 데생]』(오오이즈미 서점) 커버+권두 컬러 일러스트

『일러스트레이션 슈퍼 테크닉』(신유사) 구도 설명

『파이어 엠블렘 if 코믹 앤솔로지 신하편』(이치진샤) 권두 컬러 일러스트

『늘어진 포즈 카탈로그』(마루샤) 설명+작품 사례 일러스트

『페르소나5 코믹 앤솔로지(DNA 미디어 코믹스)』(이치진샤) 권두 컬러 일러스트

twitter ID: @ebimoji3

pixiv: <https://www.pixiv.net/member.php?id=3106986>

●편집

카도마루 츠부라 角丸つぶら

철이 들었을 무렵부터 스케치와 데생에 능숙하여, 중학교와 고등학교에서는 미술부 부장을 역임했다. 사실상 만화 연구회 겸 건담 간담회 화했던 미술부와 부원을 수호하여, 현재 활약 중인 게임과 애니메이션 관계 크리에이터를 육성. 자신은 도쿄 예술 대학 미술 학부에서 영상 표현과 현대 미술 전성기에 유화를 익혔다. 『슈퍼 연필 데생』시리즈, 『슈퍼 기초 데생』시리즈(모두 그래픽사 발간)를 집필한 후, 『카드 일러스트레이터의 작업』, 『로봇 그리기의 기본』, 『인물을 그리는 기본』, 『인물 크로키의 기본』의 편집과, 『모에 캐릭터를 그리는 법』, 『만화의 기초 데생』시리즈의 감수 등, 100여권 이상의 기법서 제작에 관여하고 있다.

●전체 구성 및

러프 레이아웃 제작

히사마츠 미도리

[Hobby Japan]

●디자인 및 DTP

히로타 마사야스

●기획

타니무라 야스히로

[Hobby Japan]

●촬영

이마이 야스오

●역자 소개

이은수

자칭 지나가던 평범한 C군. 서브컬처 무간 지옥의 열락에서 오늘도 허우적거리고 있다. 이런 책을 번역하다 보면 자신도 그림을 잘 그릴 수 있을 거라는 착각에 빠지곤 해서 참으로 곤란하다.

대담한 포즈 그리는 법

기본 동작부터 여러 가지 동작과 앵글, 박력 있는 포즈까지!

초판 1쇄 인쇄 2018년 5월 10일

초판 1쇄 발행 2018년 5월 15일

저자 : 에비모 편집 : 카도마루 츠부라

역자 : 이은수

펴낸이 : 이동섭

편집 : 이민규, 오세찬, 서찬웅

디자인 : 조세연, 백승주

영업·마케팅 : 송정환

e-BOOK : 홍인표, 김영빈, 유재학, 최정수

관리 : 이윤미

(주)에이케이커뮤니케이션즈

등록 1996년 7월 9일(제302-1996-00026호)

주소 : 04002 서울 마포구 동교로 17안길 28, 2층

TEL : 02-702-7963~5 FAX : 02-702-7988

<http://www.amusementkorea.co.kr>

ISBN 979-11-274- 1475-7 13650

Daitanna Pose no Egakikata

~Kihon no Ugoki·Samazamana Dousa to Angle·Hakuryokuaru Pose

©Ebimo, Tsubura Kadomaru / HOBBY JAPAN

Originally Published in Japan 2017 by HOBBY JAPAN Co.Ltd.

Korea translation Copyright©2018 by AK Communications, Inc.

이 책의 한국어판 저작권은 일본 (주)HOBBY JAPAN과의 독점계약으로

(주)에이케이커뮤니케이션즈에 있습니다.

저작권법에 의해 한국 내에서 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 무단복제를 금합니다.

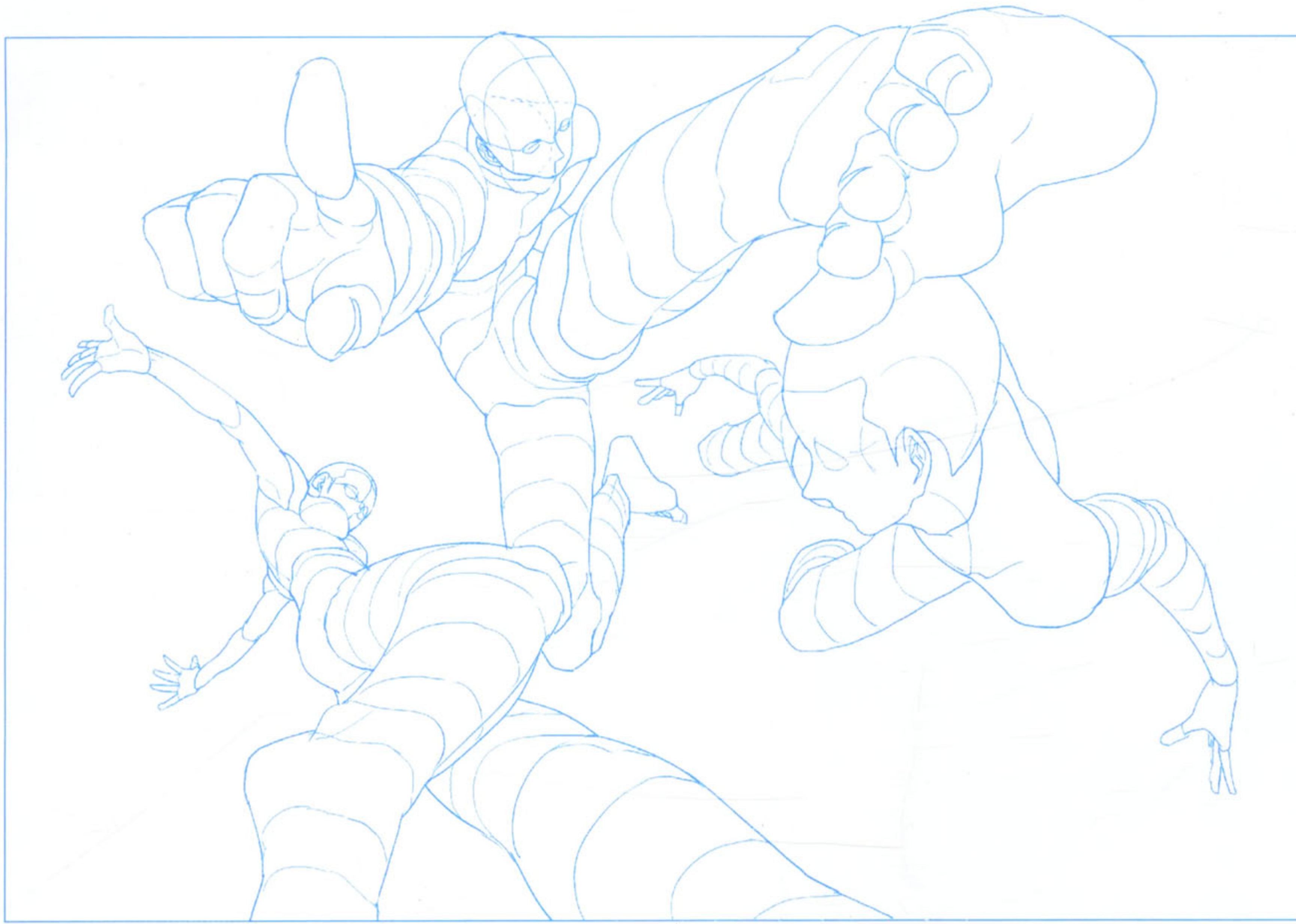
이 도서의 국립중앙도서관 출판예정도서목록(CIP)은

서지정보유통지원시스템 홈페이지(<http://seoji.nl.go.kr>)와

국가자료공동목록시스템(<http://www.nl.go.kr/kolisnet>)에서 이용하실 수 있습니다.

(CIP제어번호: CIP2018012599)

*잘못된 책은 구입한 곳에서 무료로 바꿔드립니다.



13650

9 791127 414757

ISBN 979-11-274-1475-7

가격 18,000원

